

El Corte Inglés
Nº 117 Noviembre 2014
MEGACONSOLAS
Los mejores juegos en todas la
Far Cry 4
¡Abajo el tirano!
La ley de las armas en un shooter salvaje
NBA 2K15
El mejor baloncesto del mundo bajo tu control
Call of Duty
Advanced Warfare
La saga se supera en el campo de batalla
Pokémon
Rubí Omega / Zafiro Alfa
De GBA a la evolución más sofisticada en 3DS
Super Smash Bros. | Assassin´s Creed Unity | GTA V | amiibo | La Voz Vol.2





Diseños no definitivos

28 DE NOVIEMBRE

TUS PERSONAJES PREFERIDOS DE NINTENDO COBRAN VIDA.

Más información en amiibo.nintendo.es



Compatibles con:



Próximamente con:



Wii U

7
www.pegi.info





Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Carlos González,
Borja Santos Robledo,
Galibo

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

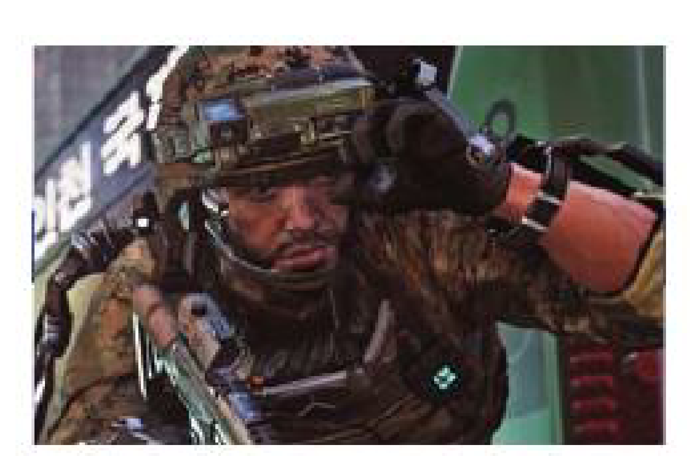
Depósito Legal:
M-43083-2002

MGW

Madrid Games Week nos ha dejado estupendas sensaciones. En su segunda edición, esta gran feria del videojuego en España se consolida y esta vez el público acudió en masa a disfrutar de los grandes juegos para estas navidades y venideros, dejando la bonita cifra de más de 55.000 visitantes. Si bien no hubo stands tan espectaculares como el año pasado, cuando se lanzaron PS4 y Xbox One, se triplicó el número de ellos y se hicieron anuncios de envergadura como La Liga Oficial PlayStation, una plataforma para competiciones multijugador que aspira a alistar a cientos de miles de usuarios tan sólo en el primer año. Y la próxima edición más y mejor, eso es lo que deseamos. Ahora toca ir adquiriendo los juegos que en este banco de pruebas multitudinario más nos emocionaron, estremecieron -el género de terror estuvo divinamente representado bajo el paraguas de Sony-, despertaron nuestra imaginación y en definitiva nos han hecho pensar que merece la pena rascarse el bolsillo para seguir en casa la partida. A ello también nosotros queremos contribuir con este número, donde analizamos algunas joyitas del shooter como «Far Cry 4» y el nuevo «Call of Duty», ese grandísimo espectáculo de nombre «NBA 2K15» o la lucha incomparable de «Super Smash Bros.» para Wii U, que unido a amiibo llevará la experiencia de juego a multiplicarse de forma exponencial.
¡Que aproveche!
José María Fillol

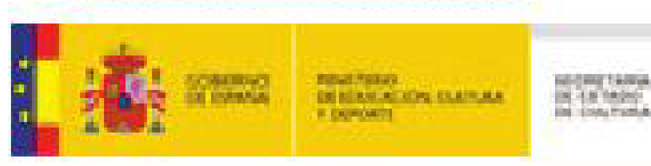








Proyecto desarrollado con la colaboración de:

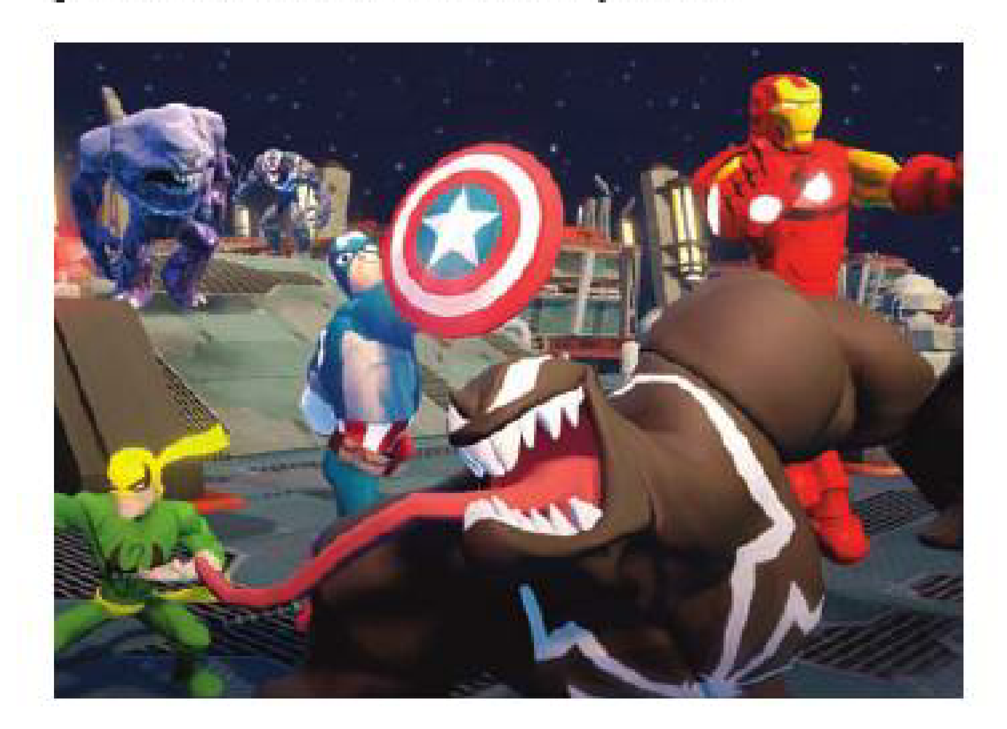




Turno para los superhéroes
Disney Infinity 2.0

Los personajes más míticos de los cómics protagonizan la nueva entrega de La Fábrica de los Sueños con Toy-Box para deslumbrar.

Al centrarse en el universo de Los Vengadores, El Starter Pack incluye al mordaz Iron Man, a Thor y a la Viuda Negra, ésta última como un guiño a las jóvenes aburridas de tanta testosterona. El grupo de héroes se debe completar por separado e incluye personajes de la mitología Spider-Man y de Guardianes de la Galaxia. El revolucionario Toy Box, la joya de esta rompedora experiencia Disney, apela a la creatividad y genio del jugador, que contará con una barbaridad de escenarios para construir a su antojo y la posibilidad de recuperar a viejos rockeros como el Pato Donald. Un regalo para pequeños y mayores, ya disponible para PS4,PS3, XONE, XBOX 360 y WII U.



Más allá de Gotham
Lego Batman 3

El Caballero Oscuro se alía con sus colegas superhéroes para combatir el mal en una aventura repleta de desafíos y gadgets.



Hasta 150 personajes para desbloquear del universo DC Comics, entre los que destacan los miembros de la Liga de la Justicia, servirán de acólitos a Batman en su cruzada contra Brainiac, el villano elegido para destruir La Tierra en esta nueva aventura LEGO. Cada uno de los héroes posee gadgets y habilidades únicas e inéditas en esta pequeña franquicia que a buen seguro hará las delicias de sus fans. No obstante, los lugares con más solera del imaginario del superhéroe como la Baticueva, son reunidos para ser explorados a fondo en lo que forma parte de un mundo abierto, mejorado respecto a entregas anteriores con desafíos y experiencias sin igual. Disponible en todas las plataformas desde el 14 de noviembre.

Escalofríos en Madrid Games Week
Mucho miedo

El stand montado por Sony provocó los mayores sobresaltos y emociones fuertes de la Feria. Y es que allí se pudieron jugar a títulos para cortar de cuajo el aliento.



The Evil Within – PS4, PS3, X360, XONE, PC
Quince capítulos directo a nuestra psicología más vulnerable dentro de un manicomio. Seres indescriptibles y escenarios pavorosos ponen a prueba el aguante de nuestro esfínter.

Alien Isolation - PS4, PS3, X360, XONE, PC
Amanda Ripley toma el testigo envenendao de su madre. Afincado en el suspense y la claustrofobia, cierta criaturita asesina de doble mandíbula se esconde para darte el susto de tu vida.

Resident Evil Revelations 2 – PS4, PS3, X360, XONE, PC
La hermana de Chris Redfield repartirá cera y Moira Burton ejercerá de enfermera en una nueva vuelta al terror clásico que inspiró la saga. Cooperar será la forma de huir del infierno.

Dead Island 2 – PS4, XONE, PC
Orgía zombi en primera persona sobre las soleadas playas de California. Esta secuela gamberra, mucho más personalizable que su predecesora, incluye buenas dosis de humor negro.

Until Dawn - PS4
Ocho adolescentes en medio de un bosque a las tantas de la noche no puede traer nada bueno. Original psyco killer que nos hará correr para sobrevivir, linterna en mano. Mucho "yuyu".

Breves |

PES 2015

El 13 de noviembre, Konami se pone las pilas y echa el resto en esta nueva edición futbolera para todas las plataformas, con auténticas revoluciones en el apartado de jugabilidad. Los equipos virtuales han sabido adaptarse a las disciplinas tácticas de sus gemelos de verdad y, para juguetear aún más con la realidad, se han



beneficiado del refuerzo del sistema Player ID, capaz de imitar a la perfección las habilidades, gestos y movimientos de los jugadores. Todo ello embellecido con su alto potencial gráfico, al descubierto en los jugadores, el público y la iluminación.

Invizimals: La Resitencia

Los robots Xtractors han regresado y su ataque contra el cuartel general de la Alianza de Cazadores no deja otra alternativa que huir y formar parte de la Resistencia. En esta aventura exclusiva para PS Vita, la unión de todos los entrenadores Invizimals es prioritario y tenemos un paraíso



de realidad aumentada para confeccionar un equipo competente sin la necesidad de marcadores y por medio de veinte nuevas mecánicas. Como buenos entrenadores, hay que practicar con los pequeños monstruitos y defended la base, pues no todo será cuestión de atacar. Por suerte hay más de 150 criaturas para salir al paso. El juego ya está a la venta.

Más gas para Mario Kart 8

Sets de contenido descargables repotencian la exitosa saga

El superventas de Nintendo amplía sus prestaciones con tres nuevos karts de Mercedes-Benz y dos DLCs descargables desde eShop, inspirados en "The Legend of Zelda" y "Animal Crossing". ¡A acelerar más y mejor!

Marchando un surtidor de gasolina fina y de dieciocho quilates para el gran «Mario Kart 8». Por un lado, uno de los bólidos por excelencia de Wii U fichará a pilotos de la talla de Link, Canela y Aldeano (estos dos personajes de «Animal Crossing») gracias a los cross-over disponibles a partir de finales de noviembre y a finales de mayo de 2015 respectivamente. Aparte de estos sets de contenido adicional, también está disponible desde

Descárgate gratis los tres nuevos karts de Mercedes-Benz

ya la actualización gratuita del juego, que incluye la posibilidad de competir con tres cochazos Mercedez-Benz: el fashion GLA, el clásico cincuentero 300 SL Roadster y el mítico Flecha de Plata de los felices años 30.
Por si fuera poco, también está lista para saltar al asfalto la actualización de mariokart.tv, servicio online optimizado para dispositivos móviles, para que todos los usuarios puedan chequear al momento si otros corredores se incorporan a la carrera del siglo. Y es que, gracias a cada set de "The Legend of Zelda" y "Animal Crossing", podremos disfrutar de dos nuevas copas con cuatro circuitos cada uno (un 50% más respecto al juego original), entre ellos pistas memorables como la mina de Wario de «Mario Kart» Wii, y nuevas trazadas, a los que se incorporarán vehículos tan chulos como el kart Blue Falcon de la saga «F-Zero». En fin, un regalo para la escudería más irresistible, divertida y veloz de la gran "N".



Acceso exclusivo

Hablando de velocidad, quien ande presto y adquiera ambos sets (incluso antes de su lanzamiento visitando el botón "tienda" en el juego, visitando la eShop de Wii U), tendrá acceso exclusivo a contenidos tan sugerentes como ocho nuevos colores de Yoshi y otros tantos de Shy Guy para fardar más que un ocho en la pista. Que deslumbrar al oponente también cuenta en carrera.

Set 1 The Legend of Zelda X Mario Kart 8

- 3 personajes: Mario Tanuki, Peach Felina, Link
- 4 vehículos
- 8 circuitos
- **Lanzamiento: Noviembre 2014**



Set 2 Animal Crossing X Mario Kart 8

- 3 personajes: Aldeano, Canela, Bowsitos
- 4 vehículos
- 8 circuitos
- **Lanzamiento: Mayo 2015**



Conjunto Sets 1 + 2

- 6 personajes: Mario Tanuki, Peach Felina, Link, Aldeano, Canela y Bowsitos
- 8 vehículos





Dos sets de contenido descargable de pago que ofrecerán 16 nuevos circuitos, y nuevos pilotos y karts





Far Cry 4

Ubisoft | Shooter, acción | Noviembre | 18+
http://far-cry-4.ubi.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Sube que te llevo... en elefante

Como novedad puede parecer una tontería, pero eso de "pilotar" un elefante tiene sus ventajas. Vale, son lentos y requieren una habilidad especial para poder desbloquearlos, pero una vez subidos a él somos bastante más poderosos que conduciendo cualquier coche. Podemos aplastar a enemigos con una orden sencilla, arrasar vehículos que nos entorpezcan el paso y tenemos una posición privilegiada para disparar. Oye, y por algo Aníbal con ellos desafío al imperio romano, el más poderoso en su momento, cuando atravesó Los Alpes. Qué tío.

"Frank Cry" de la Jungla

Gran parte de la narrativa se irá en misiones secundarias, que tendremos que abrir hackeando torres de radar. La personalización y opciones se multiplican cuando recogemos plantas y las mezclamos al estilo Resident Evil, para producir mejunjes que incrementan nuestra velocidad o el tiempo que podemos aguantar la respiración bajo el agua. Como en «Red Dead Redemption», todos los animales que vemos son susceptibles de ser cazados y convertidos en bandoleras o pequeñas mochilas, lo que aumentará también nuestra carga máxima de munición.



La serie llega a su cuarta entrega en plena forma, conservando las características que la hicieron famosa e incluyendo jugosas novedades.

Cuando el primer «Far Cry» salió de los estudios de Crytek, todo lo que se dijo sobre él fueron alabanzas. Un shooter en primera persona con un mundo abierto era algo casi inédito, y además tenerlo con semejante calidad gráfica. Ahora que llega el cuarto capítulo, el argumento se ha vuelto más duro, pero mantiene el excelente ritmo con una curva de dificultad extraordinaria.

La historia del modo en solitario sigue los pasos de Ajay Ghale de regreso a Kyrat, una región salvaje de Nepal. Su propósito es esparcir las cenizas de su madre en el lugar del que viene su familia. En una secuencia cinemática digna de una superproducción hollywoodiense, Ajay se ve envuelto en una guerra civil donde conocemos al déspota Pagan Min, quien ha dado un golpe de estado en la región y se ha autoproclamado monarca. Como podéis imaginar, Pagan y Ajay no hacen buenas migas, y la lucha por la liberación comienza.

> «Far Cry 4» es la aventura más larga, con más alternativas y con mejores gráficos de la serie, y eso ya es mucho decir

Si en «Far Cry 3» las misiones libres se ajustaban simplemente a un tiempo límite para completarlas o tenían impedimentos artificiales, en el nuevo episodio se utilizan algunas técnicas sencillas pero efectivas para sumergirse de lleno en la experiencia. Para empezar, los gráficos han mejorado una barbaridad, sobre todo en las versiones de Xbox One y PlayStation 4. Kyrat se presenta como un país bellísimo, con frondosidad, vida salvaje y niebla volumétrica hasta donde alcanzan nuestros ojos. Un paraíso si no llega a ser por el malo de turno, y por parte de la fauna local que está deseosa de comer turistas.

Dentro de la organización terrorista que lidera Pagan existen varias facciones, y dependiendo de las decisiones que tomemos durante el juego la historia de desviará por direcciones distintas. Teniendo en cuenta el tamaño del juego, estas resoluciones pueden llevarnos literalmente semanas si queremos rejugar el modo principal y desbloquear todas las posibilidades.

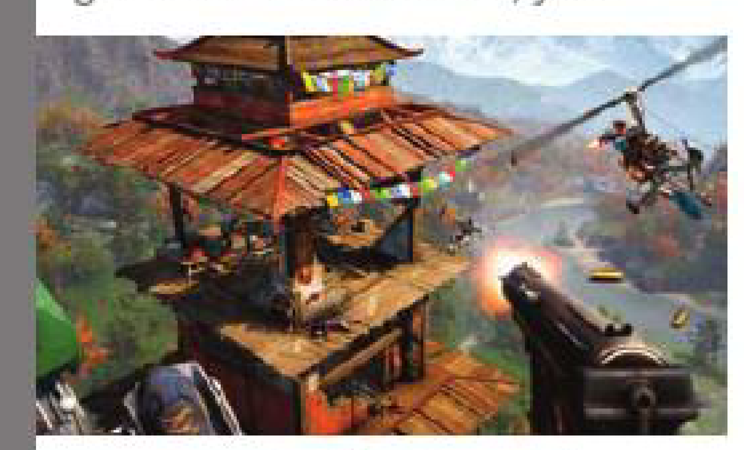
Tras su paso por regiones tropicales, la nueva localización es un soplo de aire fresco para la franquicia. Y el cambio de escenario no es un simple lavado de cara, sino que afecta directamente a la jugabilidad. Por ejemplo, ya no hay sólo vehículos, ¡también nos podemos montar en elefantes! Quizá no sea la revolución que supusieron las dos primeras entregas para el género de los juegos de disparos, pero sin duda que gracias a su extenso recorrido en el modo en solitario (sus creadores dicen que como mínimo 35 horas) y el modo multijugador, «Far Cry 4» es uno de esos títulos llamados a durarte durante muchos meses.



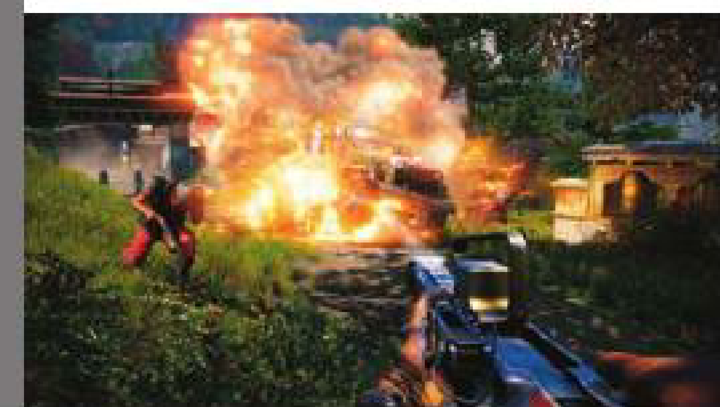
Pagan Min, el autoproclamado dirigente de Kyrat, es uno de los malos más fáciles de odiar en los últimos tiempos. No solo por su estrafalaria vestimenta, sino por lo despiadado y cruel de sus actos. Nada más conocerle sabremos que estamos frente a un carnicero tan loco como peligroso. Te pasarás toda la aventura deseando arreglar cuentas con este despreciable ser, pero ten en cuenta que pese a su peinado no tiene ni un pelo de tonto.

Guía de juego

La manera más rápida de conseguir buenas armas es, como de costumbre en la serie, asaltando bases enemigas. Puedes enfrentarte a ellas de dos maneras: dando caza a tus enemigos de manera sigilosa, uno a uno por la espalda, o bien sacar tu vena de Rambo y atacando con todo lo que llevas en un tiroteo espectacular. Los enemigos no son nada tontos, y se



agrupan al estilo «Gears of War» para dispararte de forma coordinada. El juego te da libertad para utilizar las tácticas que quieras durante los combates, pero premia la paciencia y originalidad otorgando puntos de experiencia adicionales. Una vez tomada la base podrás utilizarla como localización en el mapa para transporte rápido. Aún así, no dejes de buscar recovecos en el escenario: está plagado de cofres y tesoros que harán que tu aventura en Kyrat sea más fácil. Por otro lado recuerda que la fauna salvaje es peligrosa no sólo por sus afilados colmillos, sino porque puede atraer atención indeseada de tus enemigos humanos.



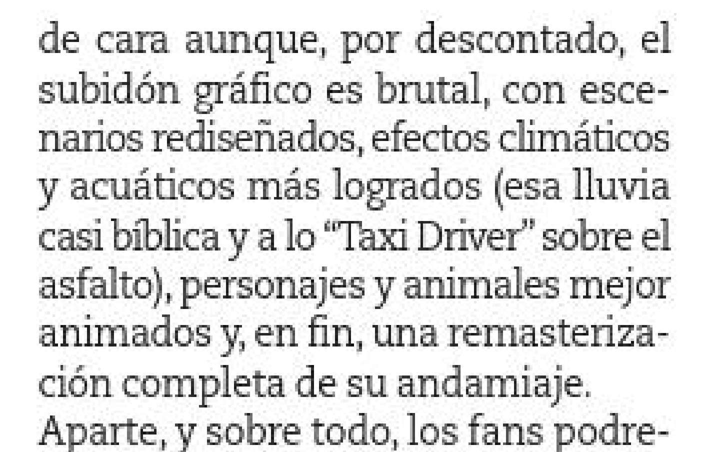
GTA V

Por Navidad volverán a casa los sospechosos más habituales de los últimos tiempos en las versiones PS4 y Xbox One del juego del año pasado. Uno, grande y libre.

Por obra y gracia del reciclaje "next-gen", volvemos a encontrarnos con el trío calavera por excelencia de la temporada pasada: Trevor, Franklin y Michael volverán a vivir una pesadilla cruzada antes de Navidad en busca de su atraco perfecto y de la redención de sus miserables vidas. Y es que, igual que otras franquicias como «The Last of Us» o «Sleeping Dogs», «Grand Theft Auto» no ha resistido la tentación de darse un bañito HD y limpiar un poco las malas calles de Los Santos para celebrar el estreno de la saga más pendenciera y genial en Xbox One y PS4. Pero, como se puede intuir fácilmente, Rockstar es mucho Rockstar y no se conforma con despachar a sus fieles un "simple" lavado de cara aunque, por descontado, el subidón gráfico es brutal, con escenarios rediseñados, efectos climáticos y acuáticos más logrados (esa lluvia casi bíblica y a lo "Taxi Driver" sobre el asfalto), personajes y animales mejor animados y, en fin, una remasterización completa de su andamiaje.

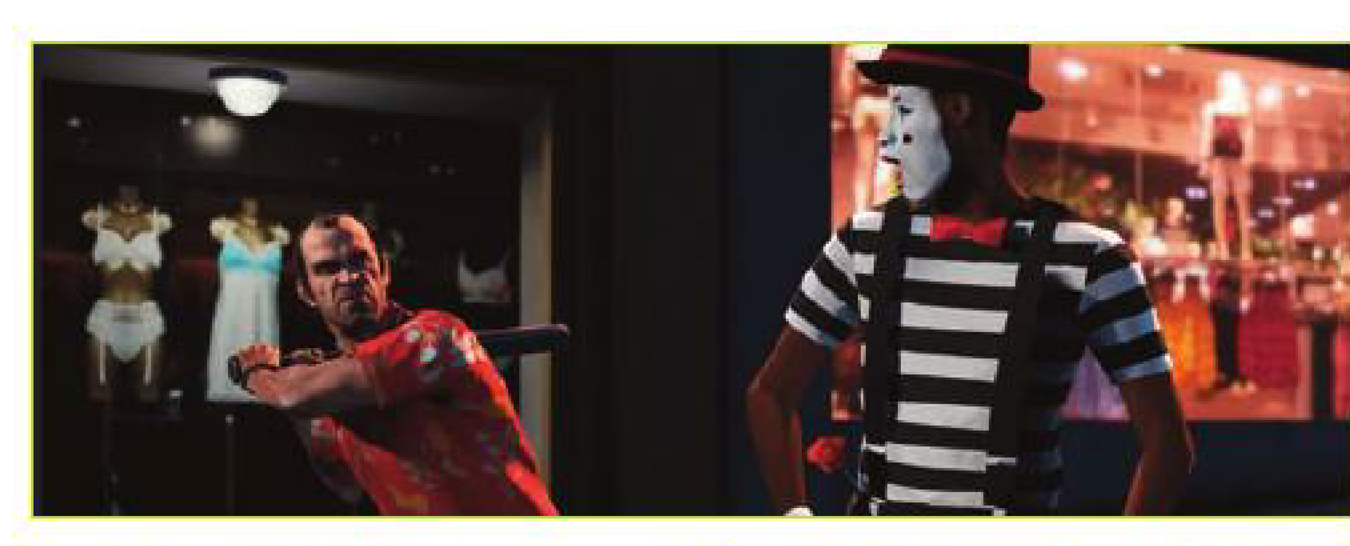
Aparte, y sobre todo, los fans podremos gozar con novedades y detalles tales como unas estaciones de radio actualizadas (con un centenar de nuevos temas y remezclas de "pinchadiscos") para redondear aún más la gran banda sonora, nuevas misiones (principales y secundarias) y personajes más o menos episódicos, más armas, vehículos y actividades adicionales, compatibilidad con PSMove y, sobre todo, un modo online ampliado, denso y fluido a la vez y en continua evolución y desfase. En fin, una buena ración de vitaminas que seguro contribuirán a que más de uno se decida a dar el salto a las consolas de nueva generación. Vuelve a encandilarnos el rey del mambo

Aspecto gráfico tremendo, nuevas misiones, locos y armas, más cancionero y un online de lujo

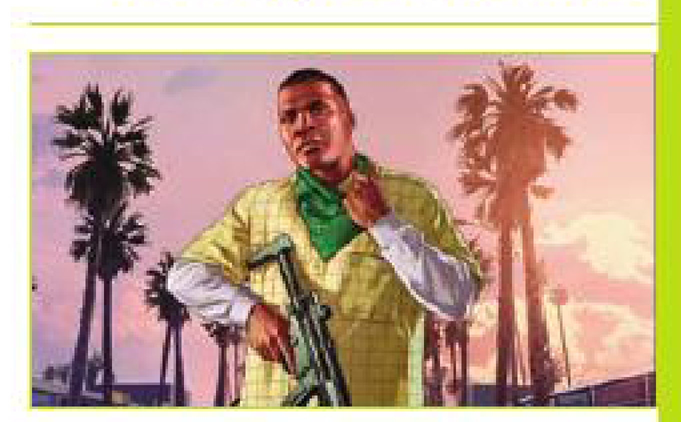


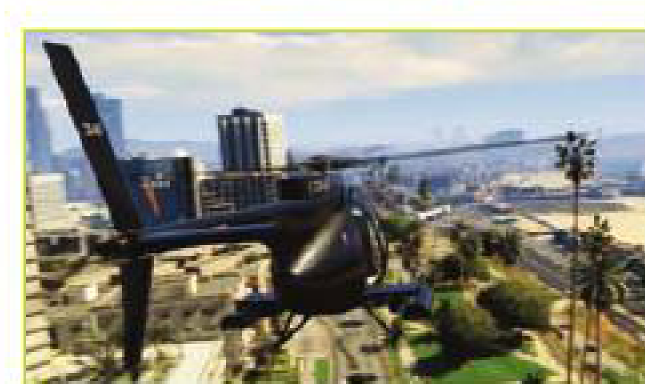


El "pequeño Trevor" vuelve a sus andadas en esta entrega del que para muchos fue el mejor juego del año pasado. Para celebrar su ingreso en Xbox One y PS4, «GTA V» nos ofrece un Los Santos con más vida y vicio que nunca, con nuevas actividades y personajes peligrosos, y un entramado gráfico sencillamente magistral donde tiparracos como nuestro viejo amigo metanfetamínico se mueve como pez en el agua.



Rockstar | Acción, aventura
18 de Noviembre | 18+
rockstargames.com/V/es









De aquí para allá

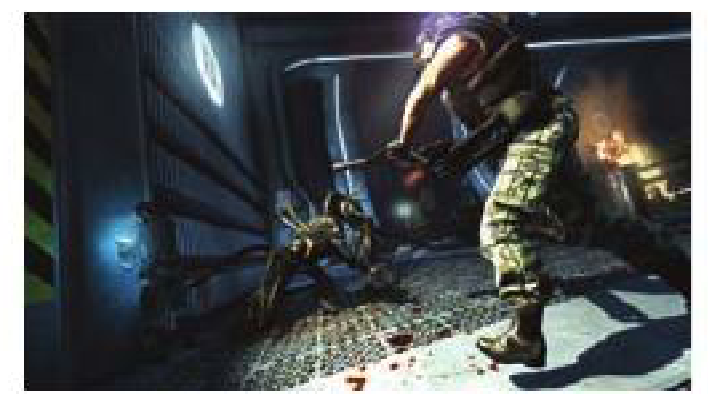
Tratándose de la madre de todos los sandbox, el mayor atractivo de esta nueva versión reside en darse un garbeo por Los Santos y alrededores y disfrutar de la florida fauna a nuestro alcance. Por eso, tendremos una ciudad más vivita que nunca, con el tráfico más insoportable y más variedad de friquis por las calles. Pero ojo porque el mundo rural también se amplía, con vida salvaje extra, nuevo sistema de vegetación y sorpresas a porrillo, como aliens, monos, casinos, zombis, cinefilia… Esto es «GTA», hermano.





Alien Isolation

Despliegue retrofuturista de terror psicológico nos espera en la nave Sevastopol. El inextinguible aliento fétido avisa de un hecho demasiado evidente: un bicho anda suelto y quiere matarte a las primeras de cambio. Como hija de la



mítica teniente, tratarás de descubrir qué rayos pasó con la nave Nostromo. Para que entres en materia lo antes posible, la atmósfera te atrapa desde el minuto uno y te maltrata a base de claustrofobia extraída del filme de 1979 sin menospreciar ni un ápice su esencia. Si el miedo te supera y cierras los ojos, no te preocupes, tus oídos se encargarán de traerte el terror en dosis tan escalofriantes como intrigantes, pues el suspense es el rey del juego y tú su principal víctima, sometido bajo un apartado sonoro brillante.

Tirando de experiencia MacGyver, podremos conectar utensilios para fabricar gadgets que retiren los obstáculos del camino, ya sean bengalas para ver en la oscuridad o minas anti-androides Working Joe. Sin embargo, no te embales y haz uso del sigilo si no quieres acabar abierto en canal.

Desde el guión hasta los planos, el espíritu cinematográfico que llevara a Sigourney Weaver al espacio está presente. Incluso el doblaje, tanto en inglés como en español, respeta las voces.

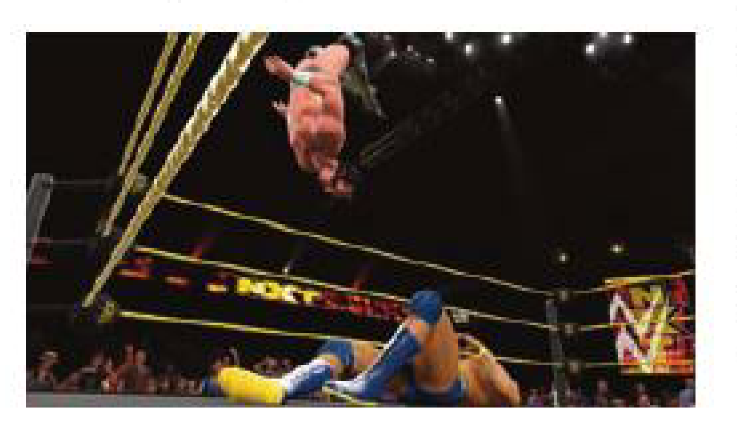
Sega | Terror, aventura | Oct. | 18+ | *www.alienisolation.com*

La referencia a la película obliga a obviar la tecnología moderna en favor de una ciencia ficción vintage con aparatos analógicos y ordenadores CRT. Pequeñas joyas para nostálgicos que aún imaginan el futuro con trajes de papel Albal.

| XBOX 360 | PS3 | XBOX ONE | PS4 | Preview Fdo. Borja Santos

WWE 2K15

La maquinaria WWE instala su fuerza bruta en la nueva generación y deja modos interesantes en Xbox 360 y PS3. El motor ECO-MOTION es uno de los juguetitos que 2K utilizó para su desarrollo del «NBA 2K14» y que, actualmente, ha aplicado a «WWE 2K15», que regresa machacando con



la misma contundencia y con la carcasa más realista posible. Se trata de un sistema de copia de movimientos, detalles y sensaciones propios de la next-gen. Los jugadores y los escenarios rozan con descaro la realidad gracias a esta ingeniería, por lo que su impecable técnica gráfica ahora no es el único atractivo visual, sino una pincelada más en el cuadro que la nueva generación ha traído con su increíble paleta de posibilidades.

En cuanto a la jugabilidad, la dificultad inicial en el manejo de comandos se puede paliar con un pequeño estudio y entrenamiento. Reventar sillas en espaldas ajenas con elegancia será cuestión de segundos, y para tan sutil tarea hay para elegir entre nuestras queridas bestias pardas: ¿Mejor con el pintarraqueado Gold Dust o con el musculitos John Cena, estrella en la portada del juego? ¡A repartir galletas dentro de un ring se ha dicho!



Solo en terreno next-gen, el jugador se pondrá en la piel de un luchador novato y tratará de alcanzar la cima de la lucha libre con el modo My Career copiado de su hermano baloncestístico.

2K| Deporte | Oct./Noviembre | 16+ | *http://wwe.2k.com*

Who Got NXT se erige como modo estrella únicamente en la antigua generación. Adrian Neville, Sami Zayn, Corey Graves, Rusev y Bo Dallas están a disposición del usuario para completar capítulos y desbloquear personajes.

Pokémon Rubí Omega Zafiro Alfa



Nintendo | RPG, aventura
Noviembre | 7+
www.nintendo.es/

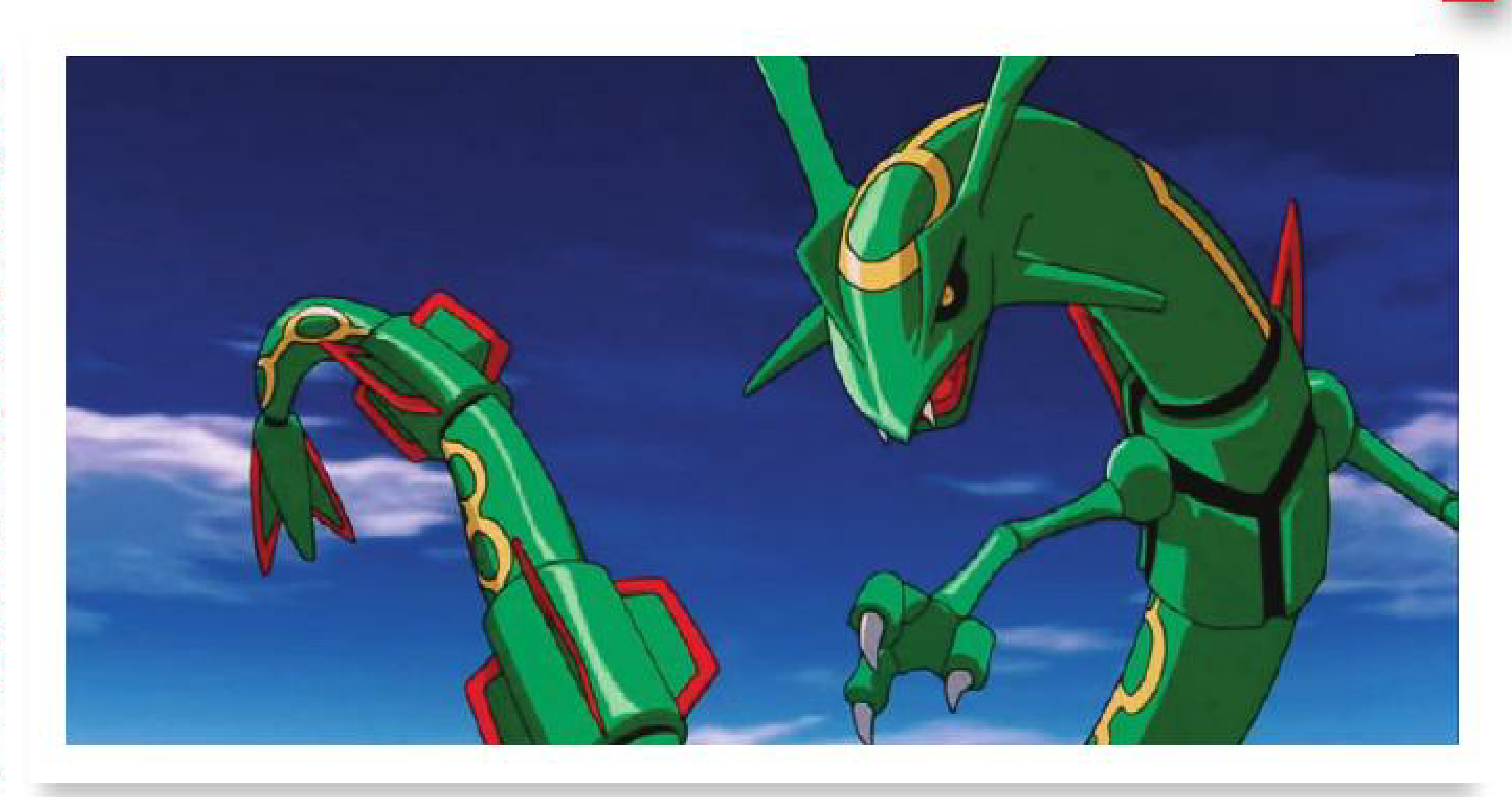
Gráficos	●●●●○○
Jugabilidad	●●●●●○
Sonido/FX	●●●●○○
Originalidad	●●●●○○

Dos bandos enfrentados

Tenemos dos equipos enemigos a los que batir durante la aventura. Por un lado está el equipo Magma, cuyo líder, Magno, pretende aumentar la superficie terrestre con el Pokémon legendario Groudon, quien posee el poder de la regresión representado por la letra omega. Aquiles, el jefe del equipo Aqua, quiere expandir los océanos con la ayuda de Kyogre, a su vez también dotado con el poder de la regresión y simbolizado con la letra alfa. ¿Saldrá alguno de ellos victorioso de la batalla?

Regresión primigenia

Que «Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa» sea una especie de "remake" de un juego de GBA no significa que no esté cargado de novedades. Por ejemplo, en este título debuta un nuevo tipo de transformación, la Regresión Primigenia, dotando a los personajes que lo tienen de ventajas y habilidades exclusivas. Groudon tiene un movimiento llamado Filo del Abismo, que puede afectar a varios oponentes en combates múltiples, mientras que Rayquaza tiene el Ascenso Draco, muy fuerte cuando impacta pero que baja la defensa del usuario que lo utilice. Kyogre puede provocar una fuerte lluvia en el campo de batalla que impide funcionar las habilidades de clima y movimientos tipo fuego.



Nintendo vuelve a exprimir una de sus franquicias más exitosas recuperando el clásico de GBA que revolucionó el género hace una década.

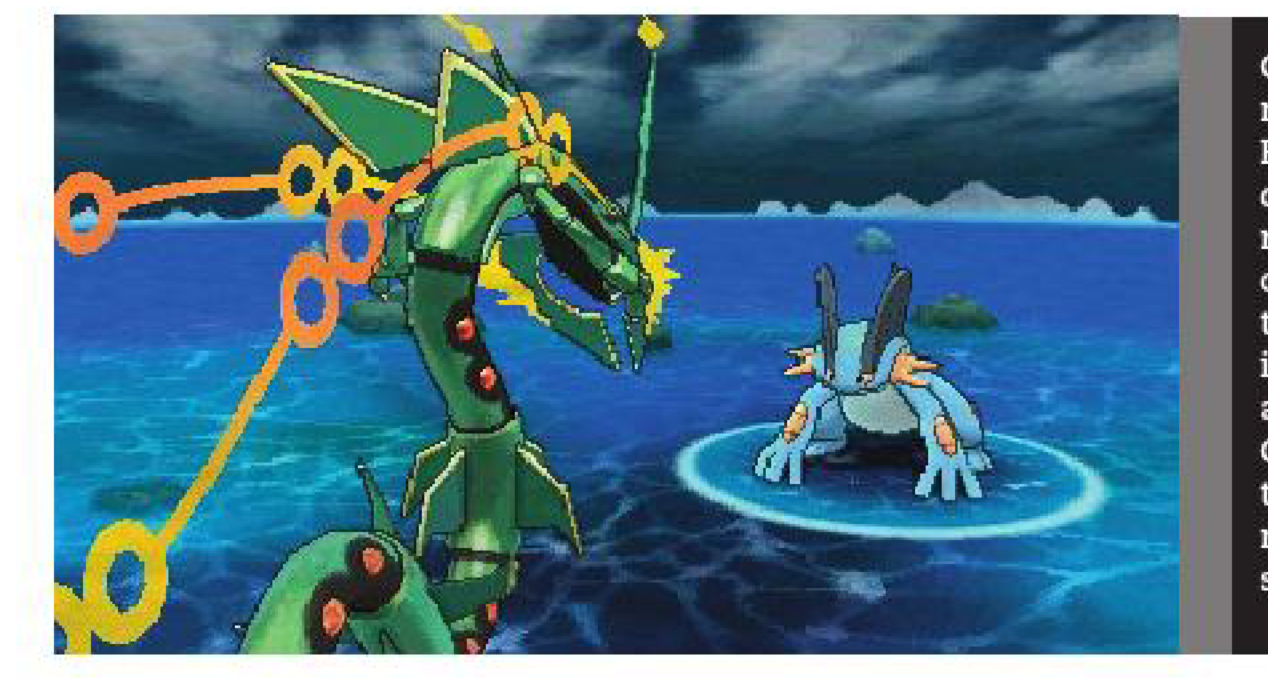
Nintendo se marcó uno de los mejores puntos en su historia cuando se aseguró los derechos en exclusiva de adaptación a videojuego de Pokémon, un fenómeno que parece incombustible habida cuenta que lleva dieciocho años y seis generaciones de consolas a sus espaldas. A día de hoy es imposible imaginar una compañía que pegase más con el estilo de la serie original y que se haya comprometido tanto, con ediciones especiales de sus máquinas y todo tipo de merchandising relacionado. «Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa» es un homenaje a «Rubí / Zafiro», otro título que arrasó en Game Boy Advance allá por 2003.

La aventura se desarrolla en Hoenn, un archipiélago con una isla principal e incontables islotes perdidos repartidos por un inmenso mar. Hay un volcán activo que amenaza la estabilidad de las islas, cubiertas por un verde manto de vegetación. El argumento comienza con nosotros a lomos de Latios, y poco tiempo después de aterrizar en una de las ciudades principales, un equipo de entrenadores nos reta a que elijamos entre Grovyle, Combusken o Marshtomp para echar un duelo y comenzar a familiarizarnos con algunas mecánicas nuevas. Si fuiste de los primeros en probar la demo antes de tener el juego, la información y desbloqueos conseguidos durante aquella partida se mantienen en la versión definitiva en cartucho.

La historia ahonda en el tema de las "megaevoluciones", que conocerán los seguidores de la serie por haber dado algunos los Pokémon más poderosos de la serie. Adentrándonos en los secretos de esta trama se desvelarán una serie de evoluciones llamada Primigenias, que dan como resultado a algunas especies tan fuertes como Groudon o Kyogre. Éstos son los Pokémon que aparecen en la portada, y que tendrán un gran peso en la historia principal.

> Te pasarás decenas de horas mejorando tus habilidades, descubriendo más técnicas de combate y coleccionando nuevos Pokémon

Durante el tiempo que estemos en esta región, deberemos construir un refugio secreto como base de operaciones y al que podremos invitar a los usuarios que queramos. Las múltiples opciones de personalización van desde la decoración del interior hasta el sistema de comunicaciones, que facilitará el intercambio de objetos o la celebración de combates especiales. Por ejemplo, se pueden organizar partidas de capturar la bandera, observando con detalle bases enemigas y llevándose el emblema, con el límite de una bandera por base y día. Cuantas más tengamos, mayor será nuestra recompensa, ya



Gracias a la Megaevolución podremos ver grandiosos combates de Pokémon en su esplendor. Tendrás que explorar a fondo recónditas regiones del mapa para poder encontrarlos, pero una vez estén en tu bando podrás desatar ataques increíbles con los que sorprender a tus rivales. A nivel visual, «Rubí Omega / Zafiro Alfa» está a la altura de «Pokémon X/Y», la entrega más aclamada en portátiles por sus apartados técnicos.

Guía de juego

El profesor Abedul, que tiene su laboratorio en Villa Raíz, será el que te entregue el Pokémon que te acompañará durante la aventura y con el que tendrás que crear un estrecho vínculo para que su rendimiento en las batallas sea óptimo. No dudes en meterte en el Poké Recreo para mimar a tu criatura con todo tipo de cuidados, porque su felicidad mejorará sus oportunidades de

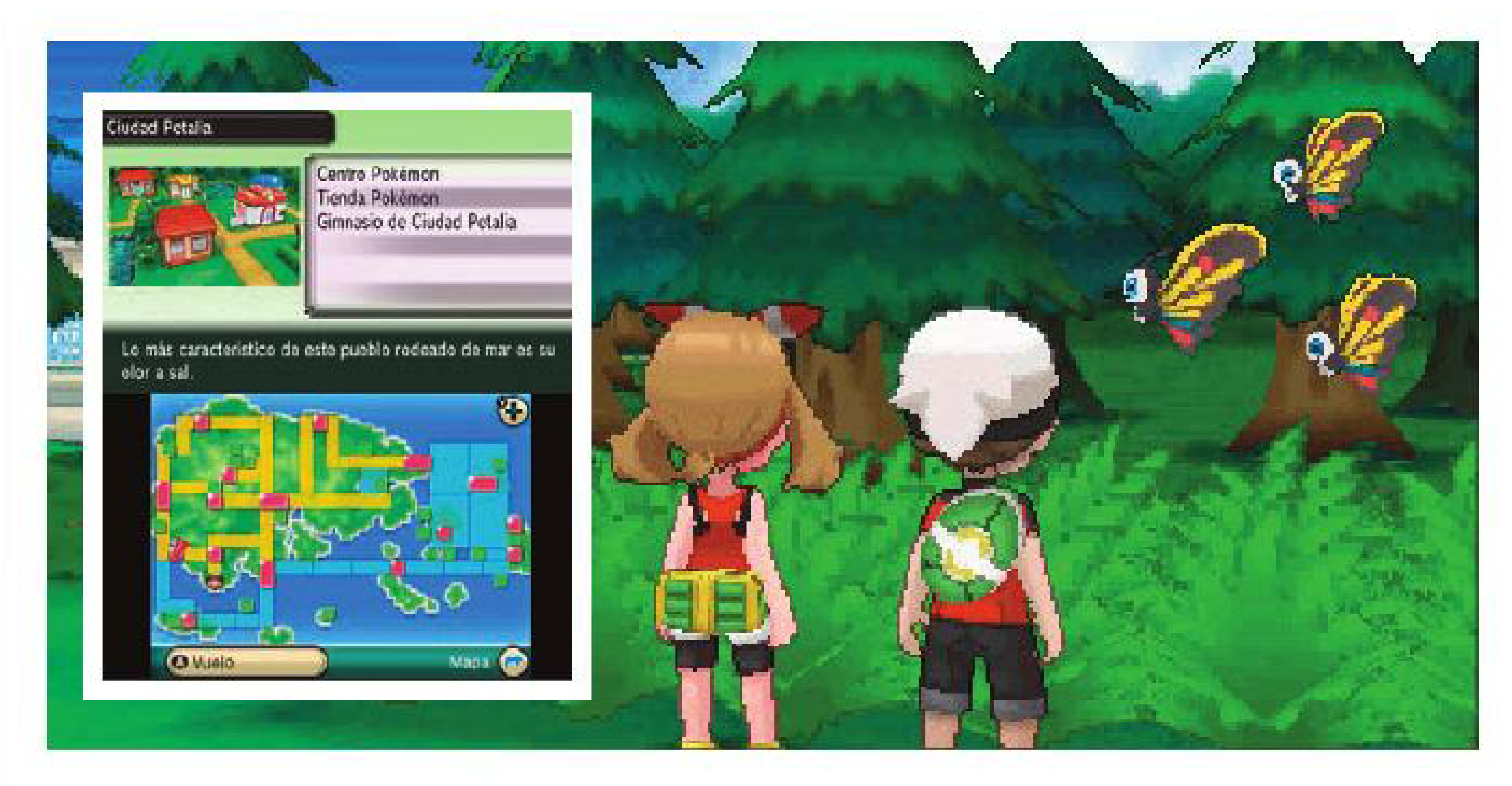


victoria. Los lugares idóneos en el mundo de Hoenn para conocer a personas y entrenadores Pokémon son los gimnasios, donde se reúnen los más fuertes y podrás retar a otros con el fin de conseguir experiencia. En estos lugares te esperan los líderes, siempre dispuestos a aceptar tu desafío. Y ojo también a las bases secretas que podremos personalizar como un Gimnasio Pokémon. Las opciones en cuanto a aspecto y forma de estas bases es amplísimo, con laberintos y trampas para complicar la experiencia al visitante. Además, a través de Street Pass podemos visitar las bases secretas de otros jugadores, hacernos amigos de ellos y con los que obtendremos interesantes extras.



Un GPS muy particular

El Pokémon Multinav puede convertirse en tu mejor aliado mientras estés echando unas partidas. Se trata de una herramienta que te ayudará a navegar por las diferentes localizaciones del mapa y que resaltará algunos consejos y puntos especiales. Excepto durante los combates y en ocasiones especiales, el Multinav siempre aparecerá en la pantalla de debajo de tu consola, y puedes cambiar las funcionalidades disponibles con sencillos comandos táctiles.



sea subiendo de rango o aumentando las habilidades de nuestros personajes.

El entrenamiento que le das a tus criaturas no tiene como único objetivo las batallas. Hay una serie de concursos donde los Pokémon compiten para ver cuál de los participantes posee mayor atractivo. Las categorías en las que se pueden participar son las de carisma, dulzura, ingenio, dureza y belleza. De ti depende aumentar las oportunidades para que tu pequeño compañero pueda llevarse el premio gordo, pero tendrás que elegir cuidadosamente qué Pokémon presentas a cada opción. Así, puedes mejorar su puesta en escena creando Pokécubos hechos de bayas que hayas recolectado. Según la variedad de baya y el color que escojas, las cualidades de tu Pokémon mejorarán en un punto u otro.

Uno de los momentos más esperados de esta serie y que se anunció cuando se desveló el juego es el encuentro con los Pokémon Eón Latios y Latias. En «Pokémon Rubí Omega», Latios se te acerca para pedir ayuda, mientras que Latias lo hará en Zafiro Alfa. Según avances en cada trama, podrás llegar a ver la megaevolución de ambos, revelando su auténtico potencial oculto.

Si probaste hace once años el «Rubí/Zafiro» en GBA, incluso te saldrá una lagrimilla. Y tanto los que llevan tiempo buscando nuevas criaturas para su colección como los que aterrizan por primera vez en este universo tendrán un nuevo referente con la actualización que supone «Omega/Alfa». Como decía el equipo Rocket: ¡rendíos ahora o preparáos para luchar!



Con la familia 3DS en su mejor momento, la nueva doble versión de Pokémon se perfila como gran estrella en las próximas navidades







Igual que sucedía en «Pokémon X/Y», los usuarios tienen la opción con el Poké Recreo de cuidar a sus criaturas como si se trataran de pequeños animalillos. Juega con éstos, aliméntalos y pasa tiempo con ellos para que los lazos que os unen sean más fuertes. Esto se reflejará en la batalla, donde los Pokémon mejor cuidados podrán esquivar con mayor facilidad los ataques y lanzar golpes críticos con mayor frecuencia.





Solicita un código de descarga gratuito para uno de estos juegos



si registras una de estas consolas



o



o



y uno de estos juegos



o



o



Cómo funciona:

El registro de la consola deberá realizarse entre el 11 de septiembre de 2014 y el 12 de enero de 2015
El registro del juego deberá realizarse entre el 3 de octubre de 2014 y el 12 de enero de 2015

1

Registra una Nintendo 2DS, Nintendo 3DS o Nintendo 3DS XL y uno de los juegos incluidos en la promoción en **www.club-nintendo.com** antes de las **23:59 (hora peninsular)** del **12 de enero de 2015**, y completa la encuesta de registro.

Juegos de la promoción:

- Super Smash Bros. for Nintendo 3DS
- Pack doble de Super Smash Bros. for Nintendo 3DS
- Pokémon Rubí Omega
- Pokémon Zafiro Alfa
- Pokémon Rubí Omega- Edición Limitada SteelBook™
- Pokémon Zafiro Alfa - Edición Limitada SteelBook™

Nota: El registro de consolas y juegos distribuidos como parte de un pack también permite la participación en esta promoción.

2

Solicita el código de descarga: Inicia sesión en el **Club Nintendo** 24 horas después del registro de la consola y el juego, haz clic en el banner de la promoción y elige para cuál de los juegos de la promoción quieres recibir un código de descarga.



La solicitud del código de descarga debe realizarse antes de las **23:59 (hora peninsular)** del **12 de febrero de 2015**. El código de descarga será enviado por correo electrónico a la dirección registrada en la cuenta del Club Nintendo en un plazo de 48 horas.

No es posible cambiar el juego elegido una vez que se ha solicitado el código de descarga. Los miembros del Club Nintendo menores que la clasificación por edades de un juego no podrán solicitar un código de descarga para él.

3

El código de descarga podrá usarse para descargar el juego elegido de **Nintendo eShop** a tu Nintendo 2DS, Nintendo 3DS or Nintendo 3DS XL.



El código de descarga expira el **12 de marzo de 2015** a las **23:59 (hora peninsular).**

Nota: Promoción sujeta a los términos y condiciones del Club Nintendo. Para participar en la promoción debes ser residente en el Reino Unido, Irlanda, Alemania, Austria, Francia, España, Italia, Bélgica, Países Bajos, Portugal, Suiza, Sudáfrica o Rusia. Para hacer uso de Nintendo eShop se requiere la aceptación de los términos de red y política de privacidad. Puedes consultar los términos y condiciones de esta promoción en nintendo.es. Si eres menor de 18 años, lee estos términos y condiciones junto con tus padres o tutor legal.









NBA 2K15



2K Sports | Deporte | Octubre | 3+
https://www.2k.com

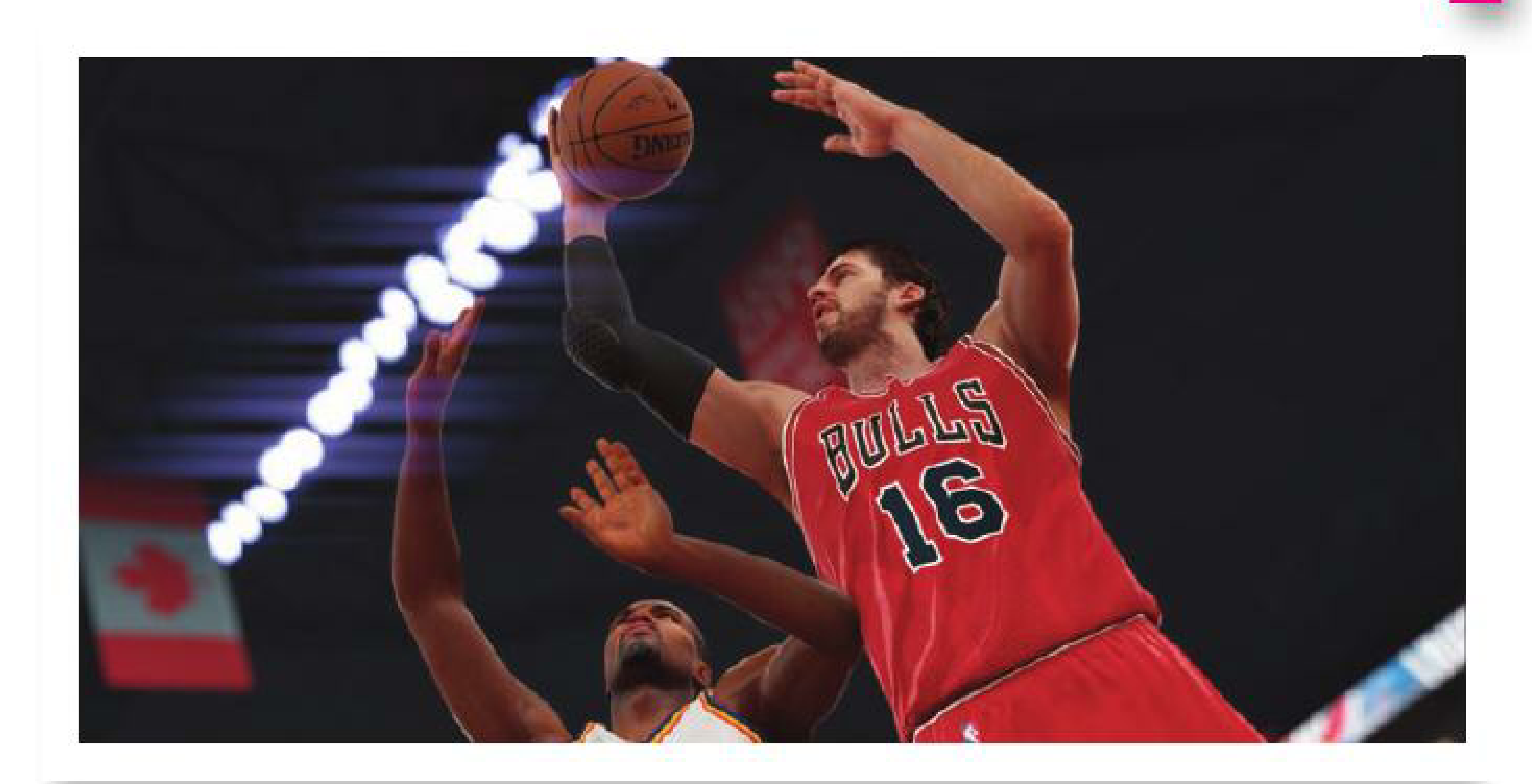
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Dentro y fuera de la cancha

Si hablamos de incorporaciones y fichajes, no podemos olvidar tajadas jugosas como Mi Equipo, una suerte de "fantasy team" al que se incorpora un sistema de elección con cartas de oro, plata y bronce o, sobre todo, Mi GM, donde nos meteremos en la piel y el traje de todo un General Manager para gestionar nuestra franquicia sin olvidar merchandising, obras del pabellón, precio de las entradas, libro de jugadas... Una maravilla. Ya aparte, ojito a la nueva tecnología del escaneo facial que nos permite poner nuestro propio careto en el juego en las consolas next gen.

Kilométrico libro de jugadas

Uno de los jugones de la temporada es el modo Mi Carrera, que incluso nos da la oportunidad de escanear nuestra cara bonita para convertirnos en "agente libre" espontáneo y codearnos con los cracks. También propone una línea argumental curiosa, donde se pueden comprobar los sinsabores y sacrificios que hay que hacer para acceder a la mejor liga del mundo por la puerta pequeña y con contratillos basura. Y ojo al también mejorado respecto a su debut modo Mi Parque, un patio de recreo virtual y global que nos permite medirnos a jugones de todo pelaje y condición.



Ayer LeBron, hoy Durant. Tanto monta si hablamos del mejor showtime deportivo y consolero, motor purasangre adaptado al next-gen incluido.

De nuevo se abre con paso de gigante y musculatura hercúlea el mayor espectáculo del mundo. Porque, después de un asalto de tanteo con las consolas next-gen la temporada pasada, aquí la inmersión es total gracias al motor gráfico EcoMotion, que trabaja a mayor rendimiento que los Pistons de los 90. Una arquitectura visual sencillamente impresionante que impregna todos los aspectos del juego, dotándolo de dos de las características esenciales que distinguen a la mayor liga del mundo: la rapidez y la fluidez. Nada de correcalles, embarullamientos.

Aquí la máquina es capaz de funcionar si la llevamos con pulso firme, a las mil maravillas. Por supuesto, este factor clave tiene como evidente consecuencia un calco casi perfecto de los cracks de la liga, desde el último pelo de la barba de James Harden al físico reconstruido de Derrick Rose, pasando por los últimos tatuajes de LeBron o Carmelo. Ojo a los primerísimos planos porque, de tan exhaustivos llegan a asustar. Y qué decir del medio millar de animaciones, que consiguen atornillarnos en el banquillo y casi tocar con los dedos las evoluciones del juego.

Pero lo mejor de todo es, cómo no, la filosofía de showtime, esa quimera que los Lakers de los 80 pusieron al baño María y que, aquí, se logra con un look televisivo y global, como mandan los nuevos tiempos. Desde los chascarrillos en plató de Ernie Jonson y Shaquille hasta la presentación de jugadores, el ambientazo del público (nada de muñecos tententiesos copy-paste), las animadoras y mascotas... Cada pieza y cada tecla está pensada para dibujarnos una sonrisa o ponernos los ojos como platos.

> Nuevos modos de juego, más afinamiento defensivo y un innovador sistema de lanzamientos impulsan al cielo a la saga

Aparte de la vista, también tenemos que cuidar los oídos, y en ese sentido hay que alabar el trabajo de primera realizado por Pharrell Williams, incluyendo clásicos del funky o el jazz comercial y power-forwards del pop como Depeche Mode o Red Hot Chili Peppers.

Y si la cosa se redondea con la consabida apuesta FIBA, que este año se dispara hasta 25 conjuntos -algunos pelín desactualizados, ay- de la Euroliga (¿hace un Lokomotiv Kuban Krasnodar contra New Orleans Pelicans?), la guinda al pastel está más que puesta. Aunque, ojo, tampoco hay que dejar de mencionar el gran nivel de comentarios del tridente patrio: Sixto Miguel Serrano, Jorge Quiroga y Antoni Daimiel. En definitiva, un serio aspirante al anillo de mejor deportivo del año, e indiscutible MVP del subgénero baloncestístico.



La franquicia más showtime del planeta basket sigue confiando a pies juntillas, y sin hacer pasos de salida, en el baloncesto del viejo continente. Hasta 25 equipos de la Euroliga tendremos a nuestra disposición, incluyendo clásicos como Barcelona, CSKA, Real Madrid, Panathinaikos, Olimpiakos, Maccabi, Unicaja... y nuevos fichajes como el Bayern, el Partizan, el Galatasaray, el Nanterre y otros más modestos pero de lo más aguerridos.

Guía de juego

Ya metidos en harina, hay que seguir alabando la capacidad de autocorrección de 2K a la hora de asimilar su franquicia con la realidad baloncestística del momento. Por ejemplo, si la presión disciplinada estilo Spurs es la que sigue dictando magisterio militar, pues le damos un plus a la IA defensiva, para que sea más complicado que nunca basarlo todo en el ataque y el co-



rrecalles. Eso sí, si queremos dejar a nuestros rivales por debajo de los 90 puntos tendremos que actuar en equipo y con las estrategias bien puestas. Ojo a las lesiones y a la fatiga, elementos mucho mejor calibrados en esta entrega. En cuanto al ataque, nos encontramos con otra agradable sorpresa: el nuevo sistema de lanzamientos con una barra a nuestras botas con la que tendremos que afinar la puntería considerando también las características de cada tirador (larga distancia, suspensión, clutch time...). Todo ello da como resultado un juego que no traiciona la dinámica y la realidad de cada equipo y jugador, para bien o para mal.



Call of Duty Advanced Warfare



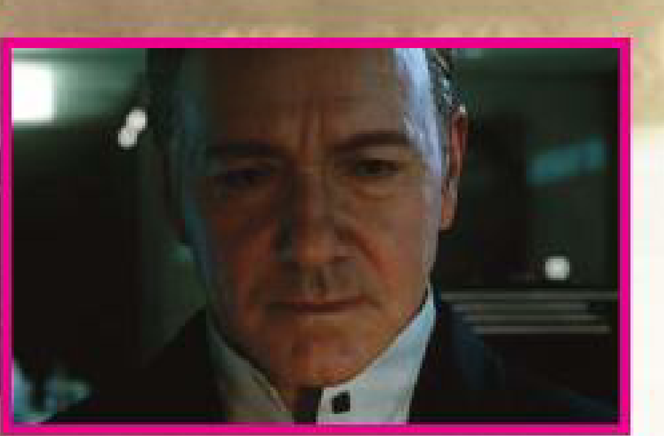
Activision | Shooter
Noviembre | 18+
www.callofduty.com/es

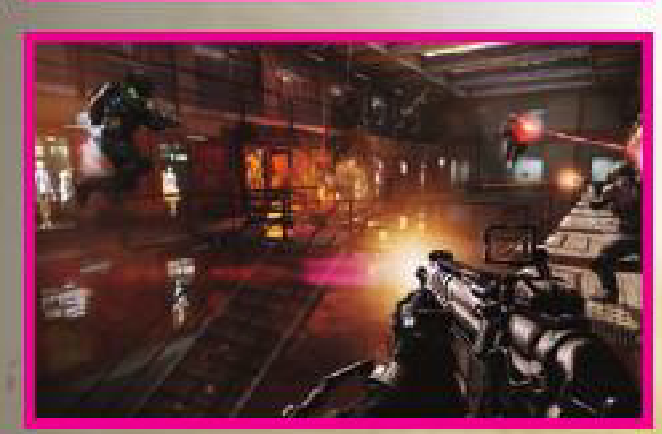
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

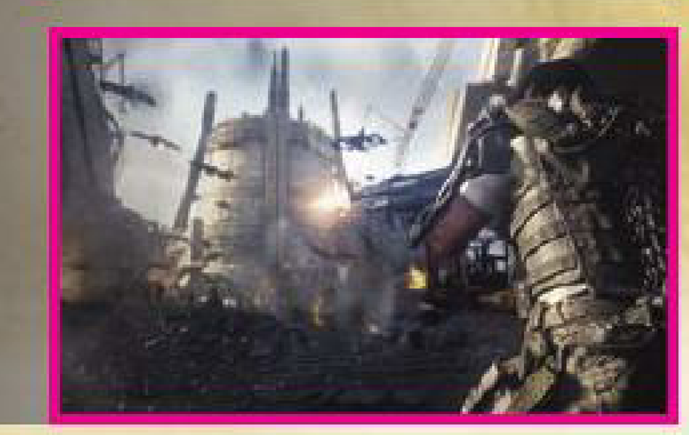


Celuloide en vena

¿Cuántos juegos pueden permitirse tener a un doble ganador del Oscar convertido en arcilla virtual para modelar a su gusto? Pues eso es lo que han disfrutado los chicos de Slegdehammer con Kevin Spacey, quien da vida al taimado Jonathan Irons, presidente y fundador de Atlas Corporation, la mayor corporación militar privada del mundo. Y, según ha declarado el protagonista de "American Beauty", encantado con la experiencia. Y ojo al impresionante nivel del juego en general, plagado de detalles cinematográficos en todos los momentos de acción

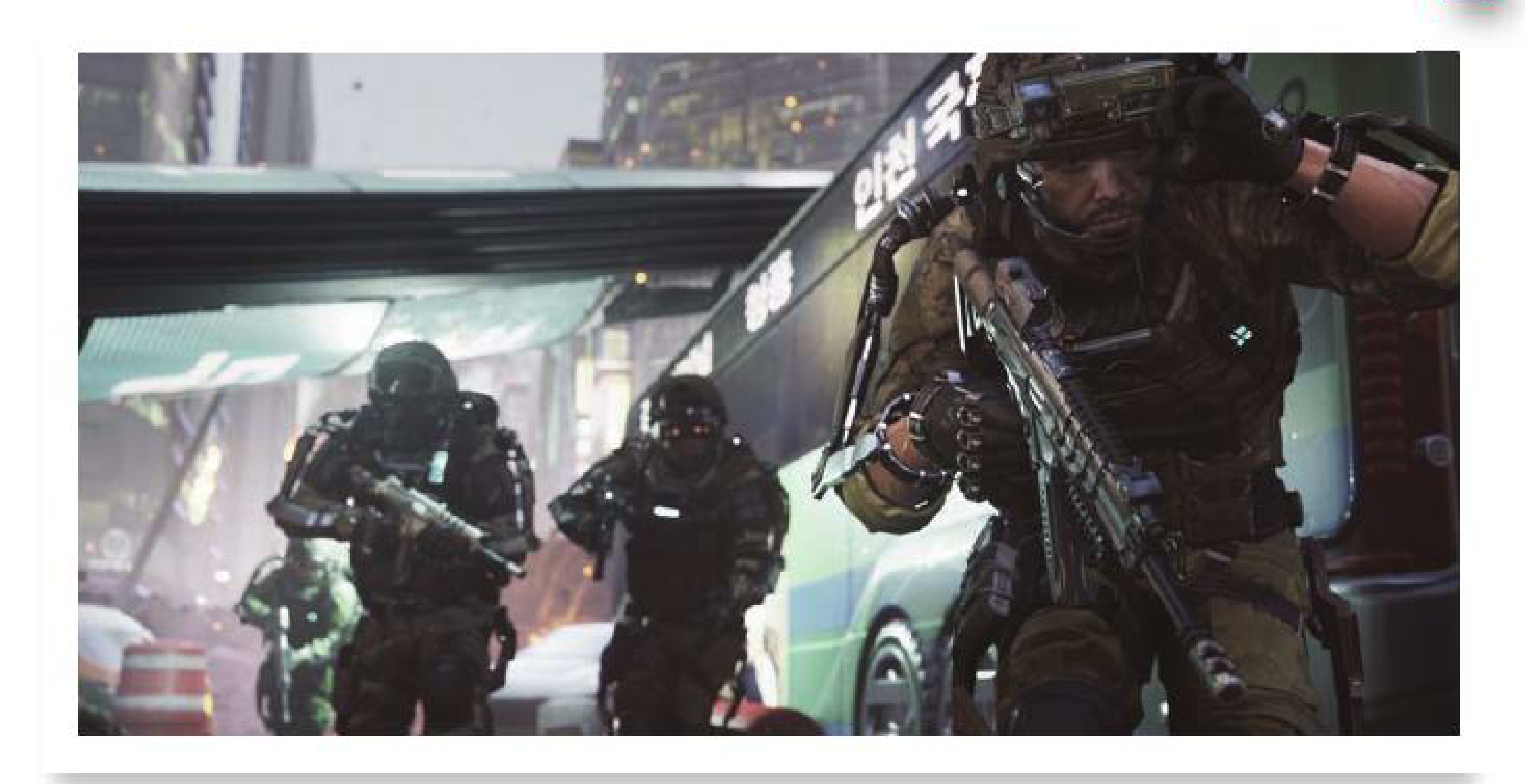






Multi de escándalo

La gran atracción del juego, y de la franquicia, es su tajada online, mimada por Sledgehammer siguiendo las sugerencias de la "masa social" de fans. Todo, para lograr el milagro del "multiplayer all the time", un ecosistema en continua evolución y revolución con un abanico de modos de juego y una rapidez de frames impresionante. Así, tendremos opciones de cooperación, supervivencia y desafío marcadas por el poder de los nuevos trajes, ya que podremos personalizar a nuestro equipo en base a 13 variables distintas, convirtiéndolos en auténticos fashion-victims sobre el terreno. De lujo.



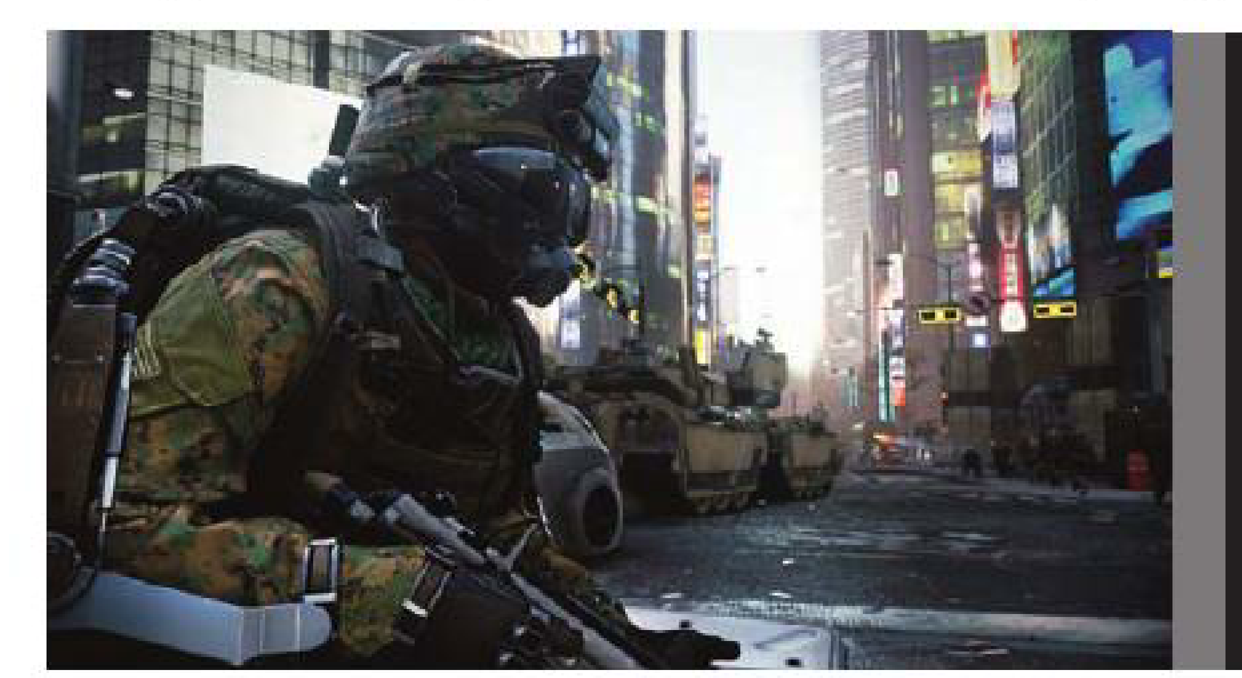
Nueva entrega del shooter bélico de Activision, que esta vez despacha un zafarrancho renovado y brutal de lo más cinematográfico.

La franquicia de Activision es una de las maquinarias mejor engrasadas y más pingües de esta industria. Y quizá porque desde el Olimpo se está muy mullido y calentito, las últimas entregas de «CoD» habían caído un poco en la inercia del "se dejaba llevar". Pero este año se acabaron las tonterías gracias a dos veteranos de guerra como Glen Schofield y Michael Condrey, que hace un lustro crearon su propio cuartel general: Sledgehammer. Desde allí co-desarrollaron «Modern Warfare 3» (a pachas con Infinity Ward), que recaudó un billón de dólares en un par de semanas, así que, con semejante medalla en la pechera, el "ding-ding" sonó en su puerta para ser los mandamases de este «Advanced Warfare».

Un título que ha sido rumiado y pulido a lo largo de tres años, y que vuelve a poner las botas de campaña en la tierra después de anteriores entregas que se iban por las ramas y las nubes. Así, aunque la ambientación vuelve a ser futurista, nos encontramos con una realidad muy actual: el arte de la guerra convertido en un negocio puro y duro dominado por corporaciones militares y los mercenarios de superélite y lobos solitario a la caza de piezas valiosas por todo el mundo. Un avispero reconocible, pero con más matices de lo habitual, que permite un despliegue típicamente "callofdutiano": acción y adrenalina sin descanso, gran andamiaje tecnológico y cierta llamada de atención a la escalada militar que amenaza con dejar el mundo como un colador. Pero, ante todo, la filosofía "true next gen" imponiéndose en el asombroso aspecto gráfico, con detalles minuciosos y una fluidez casi sinfónica en los combates, como lo demuestra, por ejemplo, la espectacular misión de combate y rescate presidencial en Lagos (Nigeria), gran demostración de que el modo single también es canela fina.

> Nuevas armas, irresistibles modos multijugador, escenarios asombrosos, muchas opciones de personalización y una historia muy currada

Todo sea para hacer justicia al lema del título, "you are the advance soldier", lo que se traduce en un salto generacional sin red para la saga, así como en un "egotismo" más marcado que nunca. De hecho, nuestro héroe tendrá una variedad enorme de posibilidades de customización y personalización de la cabeza a los pies, lo que acentuará la sensación de experiencia única y a nuestro capricho en el campo de batalla. También hay que recordar la existencia de más de medio centenar de logros, desde liquidar a enemigos de las más variadas formas hasta terminar la campaña en diversos grados de dificultad, para ampliar aún más el horizonte de un juego que se viste por los pies. Que comience la escabechina.



Se notan los tres años que se ha tirado Sledgehammer desarrollando hasta el más mínimo detalle del nuevo «CoD». No solo por su jugabilidad directa a la mandíbula y con mayores dosis de IA y personalización, o por un argumento con muchos más matices y guiños a teleseries fetenes, sino por un aparato gráfico que, en ocasiones, quita el hipo. Véanse los escenarios dinamiteros africanos o ese San Francisco arrasado por un tsunami. De escándalo.

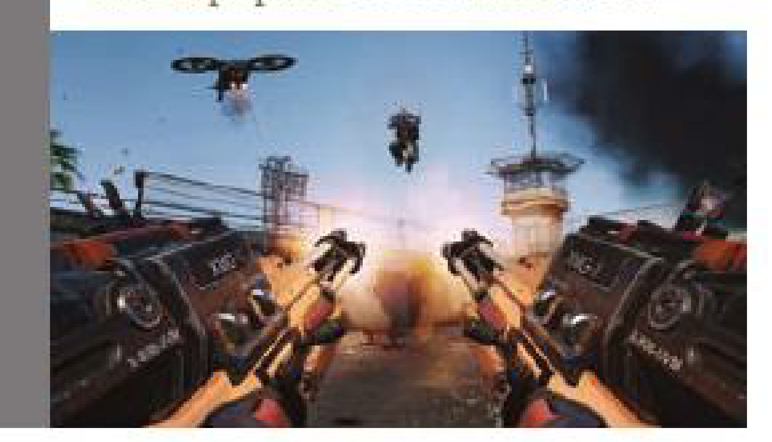
Guía de juego

Nada como una visita a la armería para sacar las castañas del fuego y convertirnos en el soldado universal que ansía este título. Así, tendremos torretas, granadas, rifles de asalto, ametralladoras con mira variable, drones... Y eso, sin contar los vehículos, también de impresión futurista (motos de vanguardia, tanques, pitbulls...) y que entran en escena con una presencia y



una prestancia sobrecogedoras. Aunque la mejor arma somos nosotros mismos y nuestras tácticas de combate, desde técnicas de sigilo y rastreo a base de rayos infrarrojos hasta escudos electrificados "tamaño folio" y, sobre todo, los exoesqueletos diseñados para convertir a los soldados en perfectas ingenierías letales andantes dotadas de movimientos mejorados y verticalidad casi de Spiderman gracias a los saltos con impulso y cuerdas de arpeo.

Y atentos al reluciente modo Exo Survival, coop de hasta cuatro soldados donde la colaboración y la habilidad conjunta es esencial para no quedar reducido a papilla de continuación.



grand theft auto V™

FIVE







Assassin's Creed Unity

La saga da el salto definitivo a la nueva generación con un título exclusivo para las máquinas más potentes. Sin apenas ataduras tecnológicas, el clan justiciero más sanguinario tiene por delante una aventura épica.

Lanzar una consola no es tarea sencilla. Tienes que convencer a los usuarios de que si dan el salto a un sistema superior, los cientos de euros que se van a gastar estarán bien empleados. Durante este año hemos visto juegazos impresionantes estrenados en las consolas más potentes, como «Destiny» o «Titanfall», que sin embargo mantenían su esencia con adaptaciones para la generación anterior. Ubisoft quiere ser la primera en romper con la tradición de sacar juegos en plataformas con capacidades técnicas muy dispares, y su «Assassin's Creed Unity» te da muy buenas razones para que de una vez te subas al carro de Xbox One o PS4.

Los títulos de la serie «Assassin's» siempre han sido visualmente suntuosos, y aún así es sorprendente el nivel que han vuelto a alcanzar las ciudades que aparecen ante nosotros cuando nos subimos a uno de los puntos de actualización de mapa en «Unity». El horizonte está detallado kilómetros por delante de nosotros, y Arno Dorian, el nuevo protagonista, tendrá que acometer una tarea hercúlea sólo para conocer al detalle los recovecos de los escenarios. Quizá no sea tan grande como el mapa completo de «GTA V», pero también es cierto que aquí no tenemos coches ni medios de transporte rápidos.

La ambientación, otro punto fuerte de los títulos anteriores, brilla con luz propia al mostrar los momentos preliminares de la Revolución Francesa. Se capta la tensión que hay con los soldados, el clima desasosegante que permitió que unos pocos criminales se aprovecharan de la situación de caos, y se recurre a estos elementos para crear algunas misiones, tanto principales

Ubisoft | Acción, aventura
Noviembre | 18+
http://assassinscreed.ubi.com

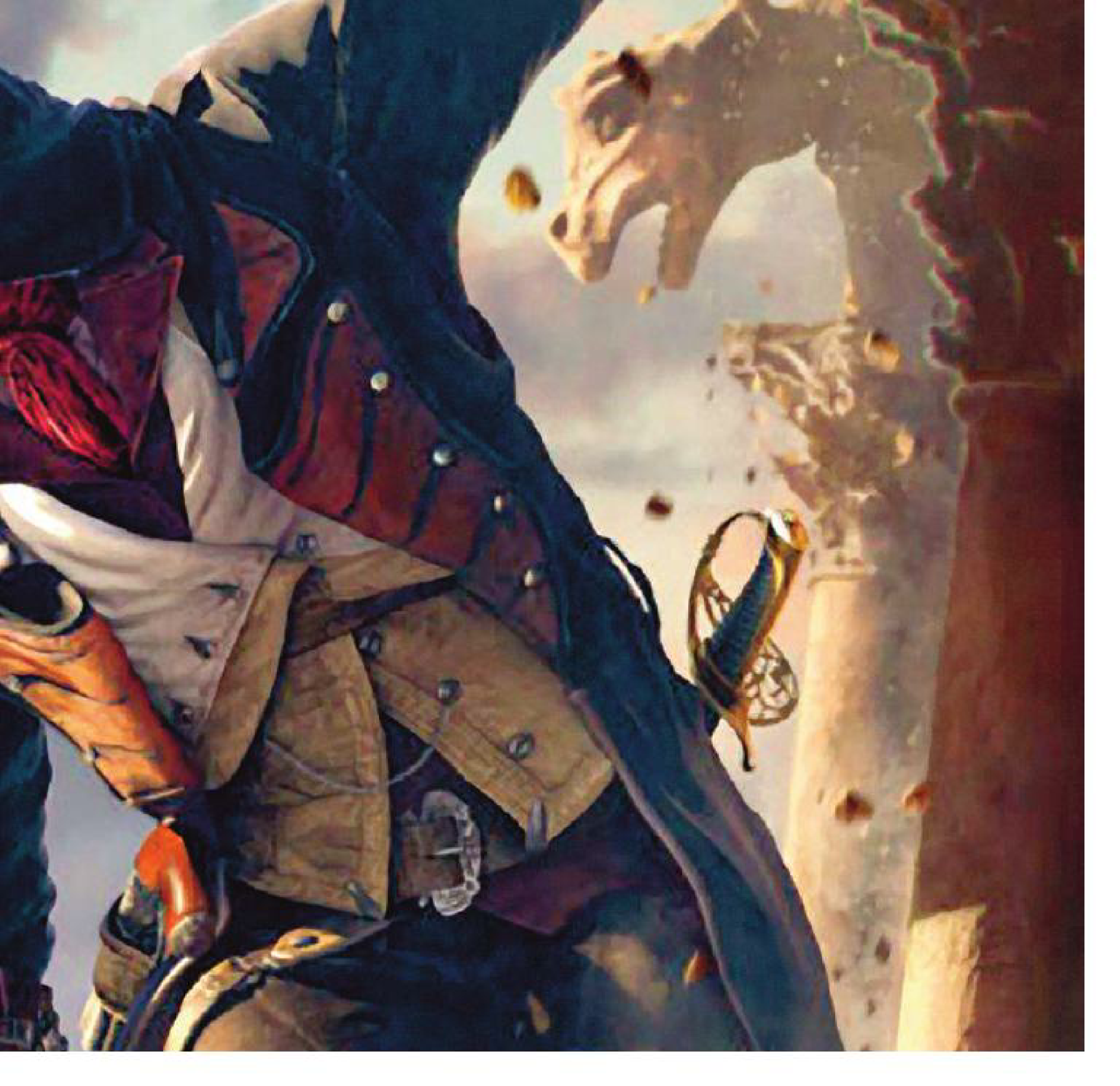
Gráficos	6/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6

Clase histórica

Los cameos de figuras históricas son marca de la casa en Assassin's Creed, y Unity saca buen provecho del período en el que se mueve. Por ejemplo, conoceremos al Marqués de Sade y el por qué se creó la palabra "sadismo" como, ejem, homenaje a sus obsesiones. Por otro lado aparecerá Madame Tussaud, una



peculiar coleccionista que tiene encargos de lo más extravagantes. Y por supuesto no podía faltar el general y mandatario más conocido de la historia francesa: Napoleón.



Equípate para ganar

Como espías que somos, lo más importante es contar con la información adecuada y una buena colección de herramientas con nosotros para lograr adecuadamente nuestros objetivos. Por ejemplo, para colarnos en Notre Dame en una de las misiones, podemos dar un rodeo por los tejados y esquivar una serie de obstáculos, o bien seguir a una banda de ladrones y aprender de ellos la habilidad de forzar cerraduras. Con esta destreza adquirida, podremos enfrentarnos a las misiones desde otro punto, con desafíos únicos y premios por pasar desapercibidos.



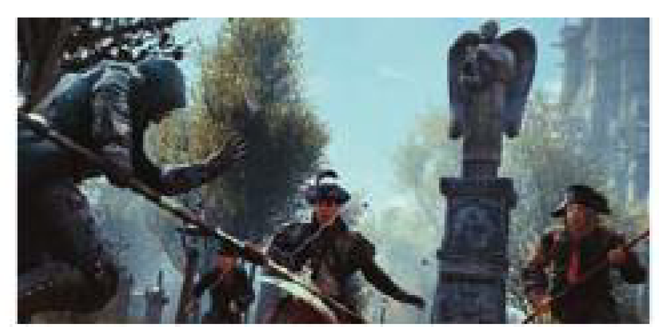
Arno Victor Dorian, el nuevo prota y representante de los Assasin, vive en una posición complicada. Tras la muerte de su padre, fue adoptado por una familia que es muy prominente dentro del bando templario, y además se enamora de su hermanastra que milita en sus filas. ¿Fue casualidad que Arno acabara en esta posición tan comprometida? ¿O su destino estaba dictado por los altos cargos de la organización a la que pertenece?

como secundarias, realmente memorables.
Como nota final respecto a los gráficos, hay que recomendar encarecidamente que ningún menor de edad eche una partida. Los programadores han utilizado la potencia de las nuevas máquinas no sólo para reproducir las calles de París minuciosamente, sino también para recrear escenas muy violentas que sin duda serían censuradas en cualquier película comercial. El sonido también está cuidado al máximo, y se adapta a las situaciones más variadas que podamos imaginar: el lujo extremo acompañado de suaves tintineos de cristal o nuestros pasos sobre mármol, o los bajos fondos con chapoteos en callejones y gran número de golpes metálicos con las armas.

> Los gráficos están a la altura de lo que se pide a las máquinas más potentes, con un modo online muy conseguido

«Assassin's Creed Unity», conservando los pilares de exploración, lucha y sigilo que lo han encumbrado a la élite en apenas 7 años desde que saliera el primer juego, toma un camino sin retorno en esta última entrega: apostar por PS4 y One como los estandartes de hasta dónde pueden llegar la creatividad y los límites tecnológicos. Y si tu consola la tienes conectada a Xbox Live o PSN, prepárate a consumir decenas de horas en los modos cooperativos y multijugador.

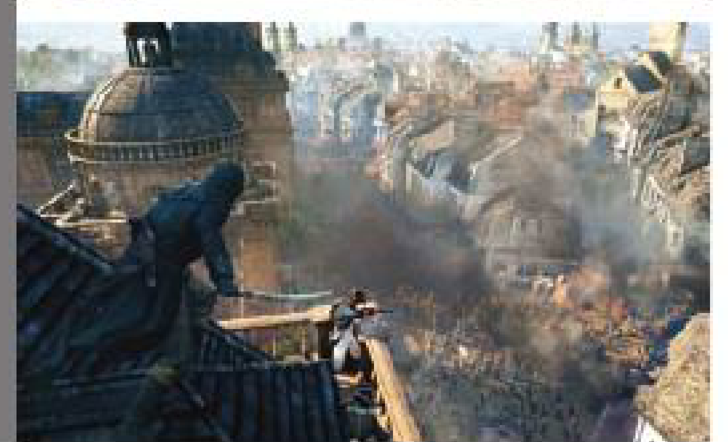




Guía de juego

La gran novedad de «Unity» es el modo cooperativo. Hasta cuatro jugadores pueden hacer misiones juntos por los tejados de París, y cuanto más equilibrado sea el equipo, más fácil será que encuentren sus objetivos. Es importante tener unos auriculares con micrófono, porque cualquier paso en falso puede hacer saltar las alarmas y costar valiosos puntos de experiencia a los compañeros. A pesar de que se anima a jugar con varios usuarios simultáneos, las misiones pueden superarse en solitario si tienes la suficiente paciencia. Aún así, se nota que algunas misiones están diseñadas para ser superadas con amigos al lado, y la dificultad de éstas si vamos solos será muy alta. En cuanto a los enemigos, el clima de crispación social hará que boten a la mínima, por lo que lo mejor es mantener las distancias y apostar por el sigilo hasta que la situación te pida lo contrario. No obstante habrá momentos en que amerite la acción, como para evitar que rueden cabezas en la guillontina de inocentes. Por algo también tienes el papel de héroe.





La Voz Vol. 2

Segunda entrega musical y jugona del popular talent-show, de vuelta con nuevos retos y en exclusiva para Wii y PS3. A afinar las cuerdas vocales se ha dicho.

Como cada videojuego de corte musical, «La Voz Vol.2» tiene el único propósito de montar la fiesta en casa y darle una nota de color, alegría y ritmo a nuestros momentos de ocio, a ser posible en compañía. Si la velada promete y tiene visos de írsete de las manos, no hay ningún problema. Batalla, organiza duetos y disfruta de las seis modalidades que ofrece el apartado multijugador para deleite e insomnio de la comunidad vecinal, pues este juego fue concebido para disfrutar en compañía de hasta ocho amigos, colegas o, incluso, el Presidente de la Comunidad. ¡Los decibelios subirán como la espuma! No obstante, también podemos ir de lobo solitario y ahogar nuestras penas en melodías romanticonas; este título satisface a diferentes oídos. Tan sólo es seguir la letra en el karaoke de toda la vida o puedes atrverte con el modo 'Experto', aunque si tienes los bemoles y los sostenidos bien puestos, sométete al juicio popular con la opción 'Supera al público'.

Reproduce las diferentes fases del programa de televisión: Audiciones a ciegas, Batallas y Asalto final

Si prefieres el sistema de juego según el programa de televisión, hay que superar niveles y darlo todo en 'The Show'. Como un concursante más, deberás pasar por Audiciones a ciegas, Batallas y el Asalto final, donde, por tu bien, debes dejar el miedo escénico apartado.

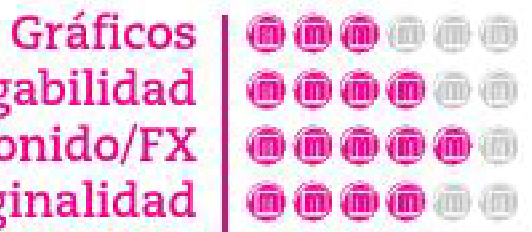
Y para que el ritmo no decaiga, tenemos al alcance de nuestra garganta un elaborado repertorio patrio, pues la nueva edición de «La Voz» trae consigo la crème de la crème del pop actual (25 canciones) y de paso echa mano de cinco éxitos en inglés del momento. Ponte "sentimentaloide" en la piel de Pablo Alborán, regresa a la magia modernizada de los años 50 de la mano de Bruno Mars o, si estás juguetón, tira de Avicii y organiza una rave en tu salón, todo por el bien del juego, claro.



En el modo "The Show" estarás a merced de los cuatro coaches.Así que templa los nervios, intenta bordarlo y que gire el sillón para subirte a su carro de aspirantes para llegar a ser el mayor crack del país. ¡Tú puedes!

BadLand Games | Musical
Octubre | 12+
www.badlandgames.com

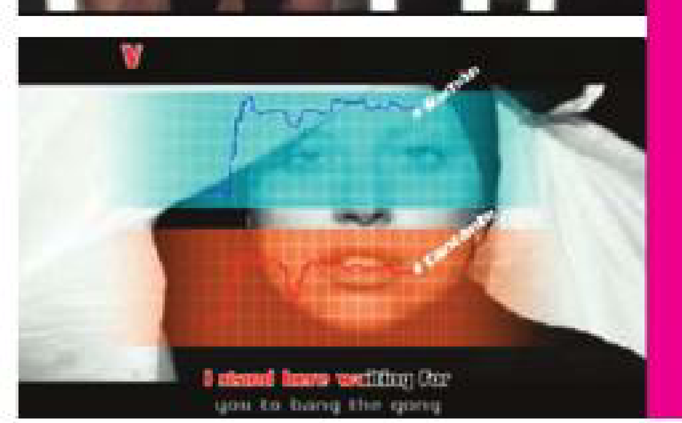
Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad











¿Que tal lo hago?

Tus partenairs, tanto virtuales como humanos, rivalizarán contigo o ejercerán de coaches para juzgarte en clave de sillón giratorio, una prueba en la que no se acepta un simple tarareo. Aquí se viene a cantar (o a berrear, en algunos casos). El juego, este año también disponible para PS3, llega a las tiendas en un doble formato. Para los que ya hayan disfrutado de esta experiencia, lo mejor es la opción standalone, sencilla, con el juego únicamente y una palmadita en la espalda, como mucho. Pero si acabas de aterrizar en la franquicia, prueba con el bundle, el pack ideal que incluye dos micrófonos, por eso de poder cantar y tal.





¡Sorprende a los coaches con tu talento!

30 GRANDES ÉXITOS

LA VOZ Vol. 2

Conviértete en una estrella del pop

cantando 30 grandes éxitos de Pablo Alborán, David Bisbal, Lady Gaga, Auryn, Bruno Mars, Pastora Soler, Manuel Carrasco, Sergio Dalma... ¡y muchos más!

100% Wii U COMPATIBLE

INCLUYE 2 MICRÓFONOS

INCLUYE 2 MICRÓFONOS

















Super Smash Bros.

Nintendo | Lucha | Diciembre | 12+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Jugosas sorpresas

La entrenadora anónima de Wii Fit es una de las incorporaciones más curiosas. Tras su apariencia cándida descubrimos a uno de los personajes más fuertes, que sacrifica su proverbial flexibilidad en el título que la hizo famosa por una potencia inesperada a la hora de golpear. Además, si tienes la versión de 3DS y registras ambos juegos en la web de Nintendo, en unos meses recibirás gratis el personaje de MewTwo. Otra agradable novedad es que en la lucha podremos encontrarnos con dos planos, uno frontal y otro de fondo donde suceden cosas relacionadas con el combate.

Tú eliges el mando

Si bien los controles están ajustados a la perfección para todos los mandos, el Pro Controller es una opción óptima para echar unas partidas. Los botones A y B son los de ataque, y los saltos están en X e Y. La disposición estándar es algo diferente a la original, por lo que debes practicar para acostumbrarte a combinar ataques aéreos y en tierra. Si eres un clásico, podrás usar el mando de GameCube gracias a un adaptador especial que Nintendo pondrá a la venta. Y si tienes la versión para 3DS, no sólo podrás compartir los personajes hechos en el taller, sino que podrás utilizar la consola de bolsillo como mando adicional para jugar en la pantalla de televisión.



Veni, vidi, vici. Así se comportó entre el gran público que lo ha podido disfrutar en los mayores eventos internacionales. He aquí el porqué.

Si ves rápido algún tráiler de «Super Smash Bros.» para Wii U, es posible que solo te haya parecido ser una revisión en HD de «Super Smash Bros. Brawl», más teniendo en cuenta que tanto su diseño como su jugabilidad principal apenas han evolucionado. Pero cuando te echas la primera partida ves cómo de cuidado está el apartado visual, con absoluta ausencia de bordes serrados en los modelos tridimensionales y una suavidad que ni algunas películas 3D se atreven a exhibir.

Las mejoras en los controles son más sutiles, pero también están ahí y llamarán nuestra atención en apenas unos minutos. La más evidente es la aceleración del ritmo y el renovado efecto de la gravedad sobre los personajes, que son más pesados y realistas dentro del mundo de fantasía en el que se mueven, pero que también tienen tiempos en el aire más lógicos.

La tonelada de cambios también viene en los modos de juego. Puedes echar partidas en tableros esperando tu turno, crear escenarios a tu gusto, pagar en moneda del juego por entrar en determinados retos, ver películas específicas de cada personaje al completar La Senda Del Guerrero… un sinfín de opciones que te mantendrá pegado al mando durante horas. Y si eso no es suficiente, no dudes en pasar por el modo online, que soporta chat de voz antes, durante y después de las partidas, que también se pueden personalizar a nuestro gusto.

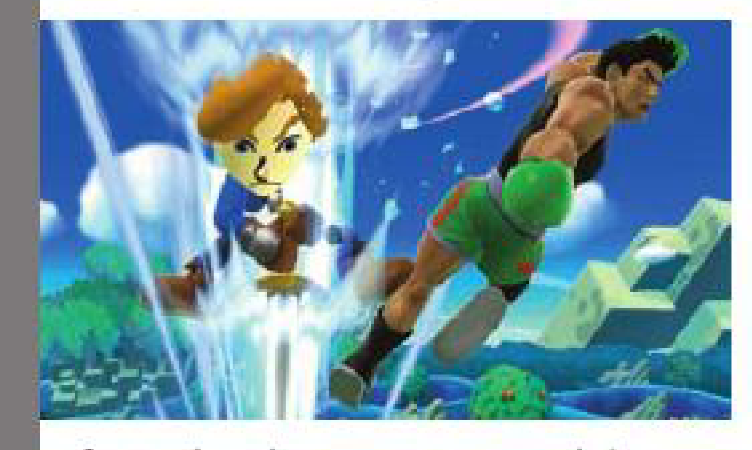
Aparte de en los apartados técnicos, las novedades también se notan en la amplia plantilla de personajes. Los habitantes de «Animal Crossing» se apuntan a la larga lista, y bajo su apariencia inofensiva son capaces de utilizar objetos cotidianos para triturar a sus adversarios. Little Mac, el incansable boxeador de los nuevos Punch Out, es mucho más técnico y presume de fuerza bruta en cuanto tiene oportunidad de soltar un buen gancho. Y si te compras las figuritas de Amiibo, en cuanto entren en contacto con la pantalla táctil del Wii U GamePad se incorporarán por arte de magia al juego. Debe ser dificilísimo lograr que tal batiburrillo en pantalla sea controlable. El hecho de que puedan participar hasta ocho jugadores, quizá gente no familiarizada como tú con los videojuegos, y que se lo pasen pipa es extraordinario. Ojalá existiera un modo espectador donde pudiéramos editar películas con los golpes que se suceden en pantalla, porque podrían salir obras de arte a la altura de las de Pixar. Si tienes una Wii U no te puedes perder este juego, y si no la tienes, puede ser la mejor excusa para comprarla.

> Gráficos de ensueño en una jugabilidad cercana a la perfección, con hasta ocho jugadores simultáneamente por primera vez en la serie

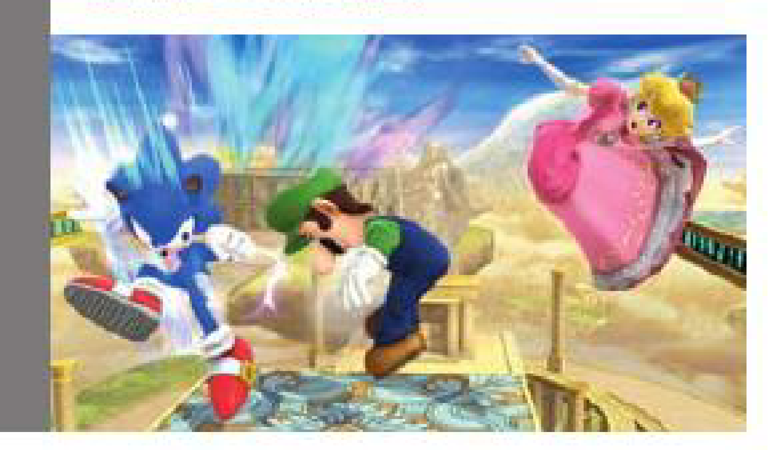
Si eres de los primeros en registrarte en el Club Nintendo con las versiones de Wii U y Nintendo 3DS, recibirás un regalo excepcional: la banda sonora del juego en una edición especial de dos discos. Otro apunte muy nintendero está relacionado con uno de sus escenarios más actractivos: Miiverse. Desde aquí podremos enviar mensajes a otros jugadores animándoles en los combates que acomenten.

Guía de juego

Lo más satisfactorio a la hora de echar unas partidas a «SSB» en Wii U es su disparatada variedad de situaciones y combinaciones posibles. Teniendo en cuenta los ajustes de velocidad que ha sufrido el juego, dominar perfectamente a un personaje es una tarea tan difícil como entretenida, y si quieres ser un maestro con la larga lista de luchadores te recomendamos que te armes



de paciencia: es una tarea titánica. No te fíes de la apariencia inocente de los personajes, porque todos guardan sorpresas en la manga con el objetivo de equilibrar la balanza. Por ejemplo, los luchadores que vienen del mundo de «Animal Crossing» son capaces de lanzar un proyectil como si fuera un movimiento normal, simplemente atacando en el aire. Otro aspecto a tener en cuenta son los inmensos escenarios que se adaptan a las batallas, en especial cuando ocho jugadores reparten estopa simultáneamente. Y si te lo montas a tu manera, recuerda que puedes jugar de forma remota con la televisión apagada desde el Wii U GamePad.



amiibo



Nintendo
28 Noviembre
www.nintendo.es

Mario Party 10

Super Smash Bros.

Aumentando la familia

Además de la docena de estreno, que pronto los veremos en acción en «Super Smash Bros.» para Wii U, la prole **amiibo** no dejará de crecer a la vuelta de la esquina. Sin ir más lejos, para el 19 de diciembre saldrán a la venta otras seis figuritas más: la princesa Zelda, el zascandil Diddy Kong, el carismático y dispuesto Luigi, el peleón Little Mac, el angelito Pit y el poderoso Captain Falcon. Todos ellos, perfectamente moldeados y con un buen saco de trucos debajo del brazo que pondrán en practica en títulos como «Mario Party 10», disponible el próximo año.

Hagan juego, muñecos

Evidentemente, y aplicando a rajatabla la filosofía "maximizadora" de la casa, las figuritas **amiibo** no se limitarán a pelearse a brazo partido en el ring de «Super Smash Bros.». En 2015 tendremos a estos personajillos evolucionando en juegos como «Mario Kart 8», «Mario Party 10», «Captain Toad Treasure Tracker» o «Yoshi's Woolly World», así que podremos comprobar cómo se las gastan entre plataformas, carreras y todo tipo de minijuegos. Aparte, también harán su debut en 3DS y 2DS gracias a un sencillo accesorio compatible y sin discos ni plataformas.



Nintendo se saca un as de la manga para esta Navidad: una docena de figuritas ampliamente coleccionables y disfrutables. Vitamina fina para WiiU.

Tiene gracia que, después de tanto marear la perdiz con consolas de ultimísima generación con la potencia de un reactor, mandos (o no-mandos) revolucionarios, realidades virtuales y/o aumentadas y opciones online planetarias, al final tengamos que acabar emulando a nuestros ancestros y sacando los soldaditos de plomo del baúl de los recuerdos. Bueno, quien dice soldaditos de plomo dice muñecos de juguete sofisticados, hermosos y con la chistera de un mago de Las Vegas.

No hay más que echar un vistazo a franquicias como «Disney Infinity» o «Skylanders», para comprender la estrategia brillante: descubrir a los más pequeños el imbatible potencial de la imaginación aplicada a una herramienta "física" y, al mismo tiempo, encandilar a los más talluditos con un catálogo (creciente, claro) de joyas coleccionables. Y, si de paso, también sirve para reactivar una consola tan formidable como WiiU, pues miel sobre hojuelas. Todo eso, y más, es **amiibo** y con el que Nintendo se propone poner patas arriba la campaña navideña (el lanzamiento oficial será el 28 de noviembre).

Doce figuritas, doce (a saber: Mario, Peach, Link, Samus, Yoshi, Donkey Kong, Pikachu, Kirby, Fox, Marth, Aldeano y entrenadora "Wii Fit U") abrirán fuego y entrarán en contacto e interacción con algunos de los personajes y juegos clave de Nintendo. ¿Cómo? Sencillamente tocando el punto NFC del GamePad de nuestra WiiU y trasfiriendo los datos del chip de cada muñequito, aplicándolo a variados usos según las características del videojuego de marras. Parece magia y, seguramente, lo sea, a tenor de los primeras y abracadabrantes resultados.

«Super Smash Bros» será el asalto de tanteo para que los Mario, Link o Pikachu asombren con sus habilidades, vínculos y hasta prodigios

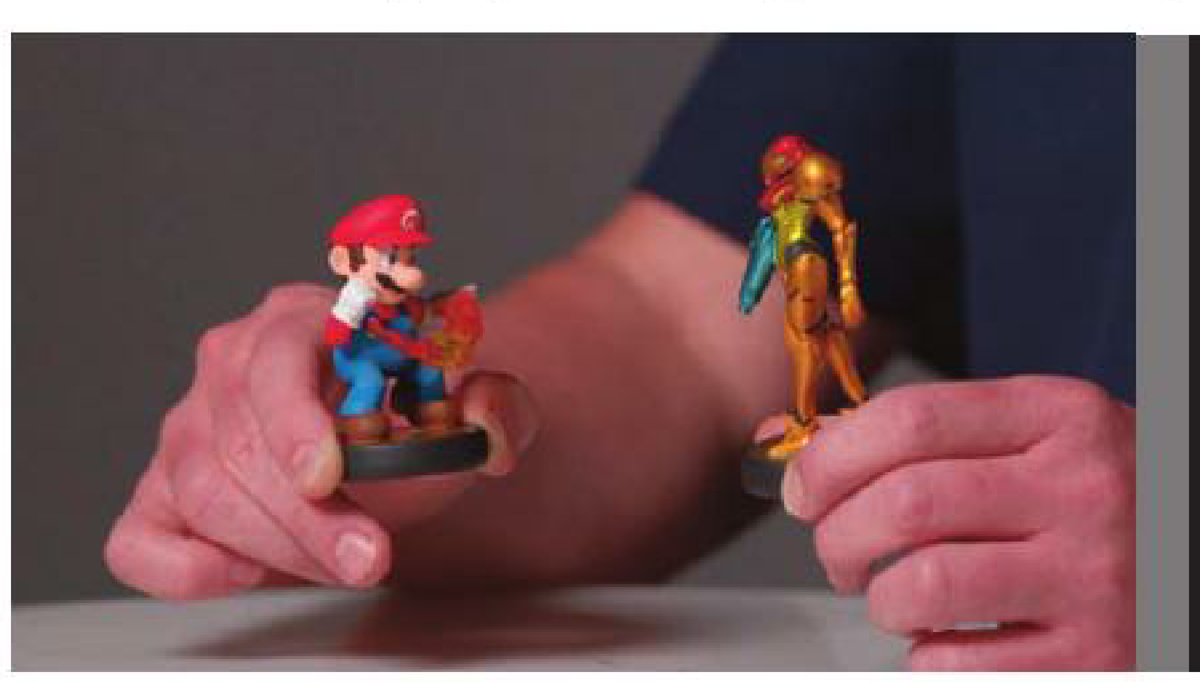
Y el primer juego en catar las virtudes de amiibo no es otro que «Super Smash Bros», que en su versión WiiU cede amablemente sus arenas y escenarios para que entren en lucha los cracks de la casa y así asistir a emocionantes combates entre, por ejemplo, Link y la entrenadora de «Wii Fit U», cada uno con sus ataques y características peculiares y con una integración y "absorción" inmaculada en el ADN del juego, lo que prueba y demuestra lo bien currada que ha sido la idea. Y ojo porque las figuras estarán en constante evolución, e incluso identificación con el "espíritu" de cada usuario, alcanzando el estatus de "alter ego" y todo.

En definitiva, uno de los animadores de este último tramo del año y un "eureka" que aspira a cuajar con mayor recorrido que el de otros experimentos similares. A gozar como niños.

Disfrute diverso

Amiibo propone varias maneras de disfrutar de esta experiencia tan original. Centrándonos en «Super Smash Bros», descubriremos que, una vez que conectemos nuestra figura a un GamePad determinado, nuestro personaje podrá participar en la batalla de diversas formas: luchando contra otras figuras, haciendo que nosotros peleemos contra ellas, formando equipos o peleando contra otro usuario que a su vez haya "importado" los datos de su propia figurita. Las posibilidades son de lo más variadas, y siempre con un factor clave: cuando nuestro amiibo lucha, adquiere experiencia e incrementa sus habilidades poco a poco, subiendo de nivel, mejorando sus tácticas y adquiriendo nuevos ataques, combos y armas. Así que, por ejemplo, cuando enfrentemos a Luigi con otro amiibo y no contra un mero rival generado por la consola, obtendremos más puntos de experiencia, y así podremos potenciar sus virtudes, tales como el supersalto, la intuición plataformera y ese bigote multiusos. Además, nuestro Luigi estará personalizado y editado de manera única y no se parecerá en nada a otros Luigis contra los que podramos enfrentarnos. ¿No eran estos los superjuguetes de los que hablaba Brian Aldiss?

La figurilla de Luigi, junto con la de otros cinco personajes más, estará disponible a partir del 19 de diciembre.



Aparte de más bonitas que un San Luis, las figuritas amiibo bien podrían ser extensiones y ramificaciones de nuestra propia personalidad jugosa. Aunque no hay que fiarse de las apariencias, ya que, por ejemplo, Mario podría ir adquiriendo características mucho más fieras y llameantes que Samus, como vemos en la imagen. El potencial de estos prodigios en miniatura aún está por descubrir, pero lo que está claro es que daránque hablar los próximos meses.

Sonic Boom



Sega | Acción, Aventura
Noviembre | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Marcha clásica en 3DS

Por su parte, **«Sonic Boom: El cristal roto»** para la portátil de Nintendo nos propone un típico, y clásico, juego de plataformas 2D marca de la casa, y que recuerda a legendarios títulos de Sega Genesis que tantas tardes de gloria retro nos han dado. Eso sí, con mayor presencia de puzzles, escenarios y niveles más amplios y unos controles y jugabilidad que se adaptan a las características de la pequeña gran consola. Otra joyita en cualquier caso, para disfrutar con el erizo azul y compañía.

Gran aventura para Wii U

«El ascenso de Lyric», la tajada Wii U de «Sonic Boom» es la más espectacular y vistosa del dúo dinámico. No hay más que ver su look galáctico y mech y sus escenas de acción sin cuartel. Pero, aparte de un estilo más depurado, y de unos escenarios amplios y niquelados, tendremos la oportunidad de reencontrarnos con el espíritu de la saga a base del género plataformero puro y duro, así como de exploración y jefes finales. Aparte, también tendrá multijugador cooperativo local para dos jugadores, con modos adicionales hasta para cuatro usuarios.



El mítico erizo azul regresa con fuerza, look renovado y partida doble consolera, pero con la misma clase y espíritu lúdico de siempre.

Si hay un personaje que permanece inalterable al tiempo y a las décadas, un heraldo que sigue a lo suyo sin despeinar su cresta estratosférica, ése es el erizo azul. Corriendo que se las pela recolectando anillos de oro, su estampa bien podría alcanzar la categoría de icono pop y consagra a Sonic como uno de los más estajanovistas del gremio. Ya hemos perdido la cuenta del número de aventuras protagonizadas desde que prendió su mecha en 1991, y el tío no ha bajado ritmo ni ripio. De hecho, en los últimos meses le hemos visto reinventándose por enésima vez en «Sonic Lost World», esquiando alegremente con sus colegas en «Mario & Sonic en los JJOO de invierno Sochi 2014» y, hace nada, conquistando la PS3 con su serial «Sonic Adventures». Toda una medalla al mérito laboral la que merece el gachó. Pues, ahora, toma dos tazas: Wii U y 3DS con, respectivamente, **«El ascenso de Lyric»** y **«El cristal roto»**. Dos episodios hermanados de su saga «Sonic Boom» donde vuelve a demostrar que, a pesar del tiempo, nuestro héroe no tiene asomo de achaques ni artrosis. Ambos títulos, con su encantador sabor a spin-off, sirven de pórtico a la teleserie homónima, y de colofón al contrato de exclusividad de Sega con Nintendo.

Espectacular y robótico para Wii U, o plataformero y clásico para 3DS. Dos escrituras a elegir con el noble propósito de divertir sin fin

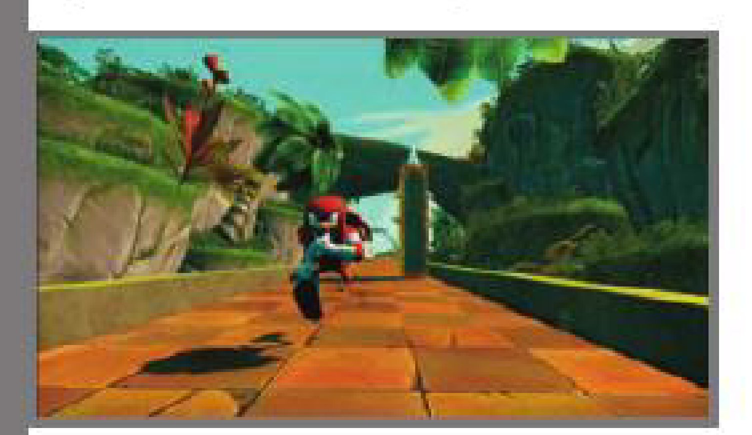
Pero, además de estas peculiaridades, y de su alma comiquera y cartoon, estamos ante sendos gozosos acercamientos al universo Sonic de última hornada, con auténtico aroma "japo" (han sido desarrollados por Big Red Button y Sanzaru Games) y que proponen nuevos looks y contenidos para los protagonistas más carismáticos de la saga, como Miles "Tails" Prower, Knuckles, Amy Rose, Shadow, Sticks o, cómo no, nuestro estrella indiscutible Sonic.

Y cada título con su propia línea argumental, claro: En «El ascenso de Lyric», centrada en la eterna lucha contra el malvado Dr. Eggman, que llevará a la pandilla a una isla presidida por una misteriosa tumba y una raza casi lovecraftiana llamada los Antiguos, dirigida por un villano-serpiente (Lyric the Last Ancient) y su ejército de robots soldados. Ahí entrarán en acción las Chaos Crystals, armas de destrucción de todo lo orgánico que Sonic y los suyos tendrán que aniquilar antes de que sea demasiado tarde. Por su parte, en «El cristal roto», tendremos que rescatar a Amy de las garras de Lyric y desentrañar el secreto de un Cristal de Energía extraviado. En definitiva, dos divertidas y felices oportunidades para dar otra vuelta de tuerca a la vida y milagros de uno de los cracks de este cotarro.

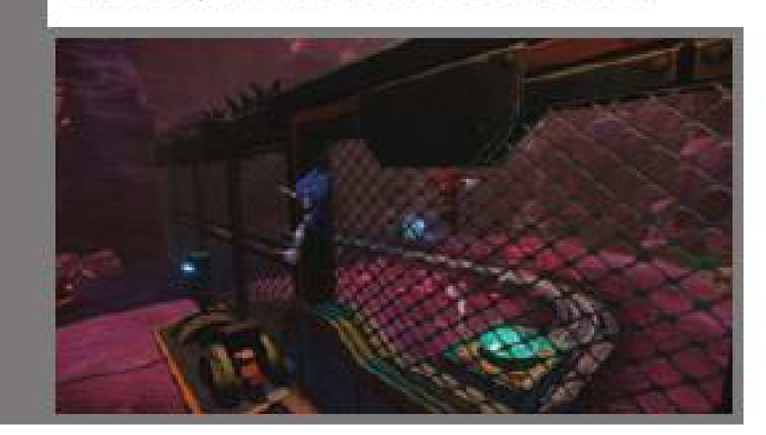
Los personajes más carismáticos del mundo Sonic (Tails, Knuckles, Amy Rose, Shadow, Sticks…) vuelven con más fuerza y maña que nunca en esta aventura doblemente armada en la que los gráficos (en especial su versión Wii U) sobresalen como nunca en la historia de la veterana y carismática franquicia. Como vemos en la imagen, la brillantez de los combates y el diseño de los personajes se ha cuidado al detalle con el fin de ofrecer un clásico moderno para el fan de pro.

Guía de juego

Tanto la versión Wii U como la de 3DS comparten una misma filosofía jugona: acción desenfrenada y espíritu arcade. Dos de las señas de identidad de la saga Sonic que aquí se reinterpretan de diversas maneras: con mayor énfasis en la exploración y el combate para la consola de sobremesa, y con mucha algarabía plataformera en portátil. Eso sí, hay que tener en cuenta que las habi-



lidades únicas de cada personaje influyen de manera determinante en la dinámmica de cada juego. Así, Sonic sigue siendo un hacha en velocidad y ataques aéreos, Tails domina las alturas y la ingeniería diversa, Knuckles escala y se camufla como nadie y Amy saca petróleo de su martillo pilón. A estos hay que añadir un nuevo personaje, Sticks, que puede lanzar su boomerang con una pericia sin igual. Además, cada personaje tendrá un látigo (EnerBeam) que es mano de santo para adquirir un plus de velocidad, eliminar escudos o resolver puzles. Ojo también a la faceta de cooperación y conmutación entre varios personajes porque, aquí más que nunca, la unión hará la fuerza.



FIFA 15

La franquicia futbolera regresa en su «Legacy Edition» con novedades en los equipos y un lucido acabado visual. El fútbol en la portátil también es de primera división.

La maestría FIFA de los últimos años ha sido tal que en 3DS apenas han querido tocar las versiones anteriores. La nueva experiencia balompédica se ha lanzado al mercado únicamente con la actualización acorde a la sesión actual, pues el bautismo como «Legacy Edition» supone continuidad en el apartado técnico. Eso sí, las plantillas incluyen a los "jugones" que han aterrizado en cada una de las Ligas y muchas de ellas han dicho "adiós" a un buen puñado de cracks entre lágrimas y algunos vítores de los más rencorosos. El nuevo producto ha renovado tanto planteles como armarios, iniciando la temporada 2014/2015 a la última moda.

Otro cambio ha sido la banda sonora, pieza estrella en el juego mientras el usuario trastea con los modos, fichajes y demás historias imperantes fuera del césped. Un punto fuerte que ha supuesto la búsqueda incesante de grupos indies y caribeños por parte del jugador a lo largo y ancho del universo musical desde tiempos inmemoriales. La sombra de la nostálgica Song 2 de Blur es alargada.

> Pisa el césped en un 11 contra 11 o echa un partidillo alternativo de 5 contra 5 en plena calle

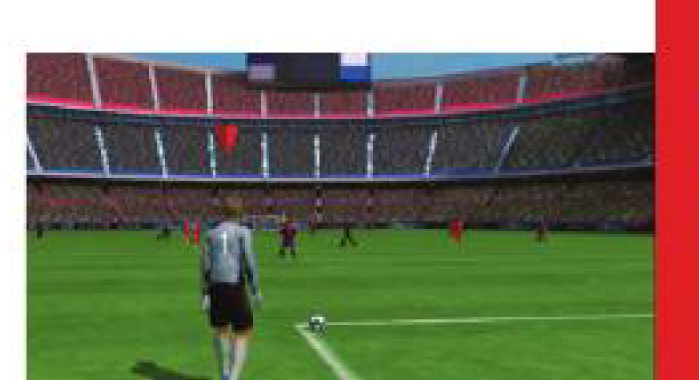
Al tratarse de una «Legacy Edition», «FIFA 15» ha permanecido intacto en jugabilidad y gráficos desde su versión de 2012. Por tanto, contamos con una IA potente que implica un gran nivel de dificultad. No obstante, siempre contaremos con la fiabilidad del manejo táctil, que simplificará mucho las cosas. Los gráficos mantienen la solidez y notabilidad de su última revolución, ya muy trabajados al tratarse de una consola portátil. Gestos y detalles en los jugadores y recreaciones de estadios sin patinar en el intento. Además, el 3D de la máquina aporta profundidad y un mayor realismo, características exclusivas para un auténtico miembro de la parroquia de la portátil de Nintendo.

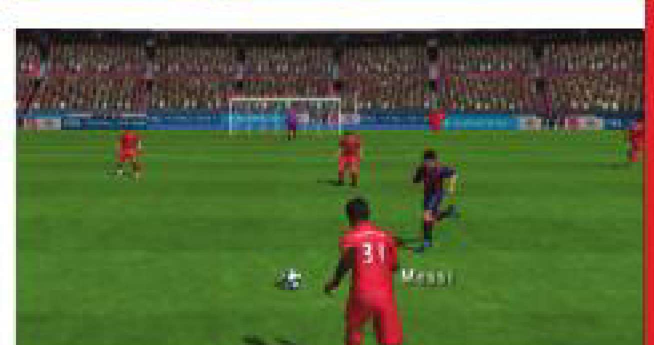


Como es costumbre en la saga, también en 3DS contamos con lo mejor para disfrutar del deporte rey: más de 30 ligas oficiales, 50 torneos, 500 clubes y 12.500 jugadores. Todo esto y la salsa de los goles utilizando la pantalla táctil.

EA | Deporte
A la venta | 3+
www.ea.com/es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

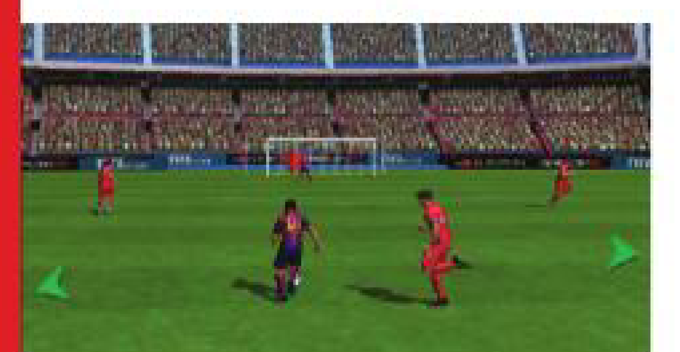






Piel de estrella

En el caso de optar por el fútbol más virguero y callejero, las pequeñas porfías de cinco contra cinco a pie de calle son el vehículo perfecto al pasado y a los cimientos deportivos de los países inscritos en el planeta fútbol. Pero si el objetivo es la élite, el modo 'Be A Pro' concibe jugadores a gusto del consumidor y los instruye desde categorías inferiores hasta su consumación como estrellas. En la piel de éstas podrás ir ascendiendo a los primeros puestos de la clasificación, e incluso puedes triunfar con una versión de ti mismo con el modo Street Football. La gloria te espera.





Skylanders Trap Team

La saga llega a su nueva entrega con medio centenar de criaturas adorablemente monstruosas y un Portal Traptanium más abracadabrante que nunca.

Como queda claro con otras franquicias, los muñequitos coleccionables y multiplicándose cual panes y peces están de moda. Además encandilan a pequeños y grandes. De entre todas las sagas, «Skylanders» es la que golpeó primero hace tres años, y a refubo de un icono como Spyro. Pero, un par de entregas más tarde, estos curiosos y multiusos monstruitos han demostrado de sobra que tienen personalidad y tirón propio, algo que se confirma con este cuarto capítulo y, especialmente, en la versión 3DS (y 2DS, claro), que vuelve a ir por libre y proporcionar sugerentes variantes respecto a sus hermanas mayores. Empezando por la historia, donde nos encontramos con la súpervillana Kaos urdiendo un plan diabólico: destruir la Cloudcracker Prison, legendaria fortaleza construida a partir del Traptanium, material mágico que será el catalizador de esta entrega.

Así, nuestra misión volverá a ser "resucitar" figuras de juguete para capturar a los malencarados enemigos sellándolos dentro de juguetes especiales Traptanium Trap que se pueden colocar sobre el novísimo Traptanium Portal, para que así luchen a nuestro lado, una de las formas de disfrutar de esta aventura cuajada de puzles, minijuegos, plataformas y, por supuesto, combates poderosos con los más de 50 personajes jugables, como Trap Master Skylanders que se lanzan al combate con gigantescas armas de cristal, Skylanders clásicos (con nuevas versiones para regocijo de los fans), Skylanders Mini pequeños pero matones y, por supuesto, un montón de malos de nuevo cuño. Y, cómo no, también tendremos compatibilidad con los 175 personajes de «Skylanders SWAP Force», «Skylanders Giants» y «Skylanders Spyro's Adventure».

> La versión 3DS ofrece inmejorables prestaciones y golosinas al fan de esta franquicia emergente

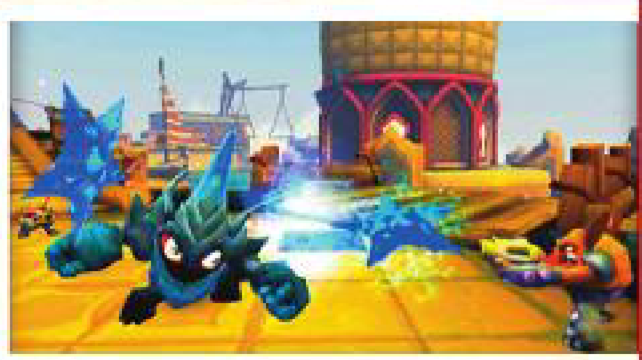
Con escenarios más exóticos que nunca, y unos personajes con mucho salero, esta cuarta entrega de «Skylanders» sobresale con luz propia. Acción a raudales e innovación ingeniosa se aúnan para el disfrute de la familia.

Activision | Acción, aventura
Octubre | 7+
www.skylanders.com



Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

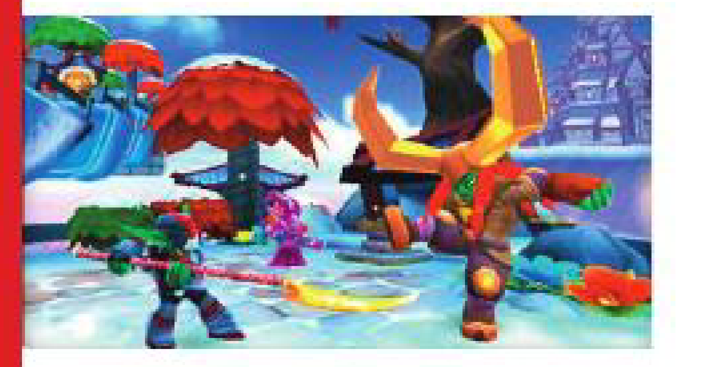






Monstruosidad de bolsillo

Aunque este «Skylanders» está disponible en todas las plataformas (ojo a su versión en tablet), ya decimos que en 3DS la cosa es especial. No solo por sus vistosos gráficos y escenarios, sino por la amplia oferta de minijuegos compatibles en modo local, o la posibilidad de recibir Skylanders de otros jugadores por StreetPass para aumentar la camada. Además, también podremos utilizar el micrófono para hablar con los personajes capturados y el altavoz integrado en el portal para escuchar las voces de los malos enjaulados y darle más emoción a la aventura.





Violetta

La exitosa telenovela juvenil llega a 3DS con gran variedad de minijuegos y canciones de la serie, especialmente para ellas.

Disney vuelve a la carga en su desembarco en videojuegos de artistas femeninas procedentes de su canal de televisión. Como ya ocurriera con la "dulce" Hannah Montana, Violetta llega con fuerza a la portátil de Nintendo para hacerse un sitio en la estantería de las más jóvenes.

Con Little Orbit orquestando la francachela y Bandai Namco al mando de la distribución, esta experiencia tiene como piedra angular un amplio abanico de minijuegos musicales que apelan a la creatividad. La jugadora tendrá la suerte de vestirse de aspirante a compositora mientras se divierte explotando pompas, liberando mariposas y coleccionando notas musicales que nutran de ritmo y gracia su partitura. Al mismo tiempo, las canciones más celebres interpretadas por Martina Stoessel, estrella e imagen de la serie, acompañarán al usuario de principio a fin por aquello del empuje emocional, pues todo es más bonito y especial con música de fondo. Además de estos agradables minijuegos, será necesario poner a prueba los conocimientos sobre el producto televisivo, por medio de un cuestionario con preguntas relativas a las aventuras de la cantante.

Pero ya que el mundo de la música no queda recluido a la sala de estudio, la progresión y desenvoltura a través de los siete capítulos propiciará el acopio de elementos que incrementen nuestra popularidad como artista para triunfar en los conciertos, ya sean trajes u otros objetos que se irán desbloqueando. Una interesante forma de enriquecer el espectáculo, siempre con el ejemplo presente de Lady Gaga y su inefable pirotecnia.

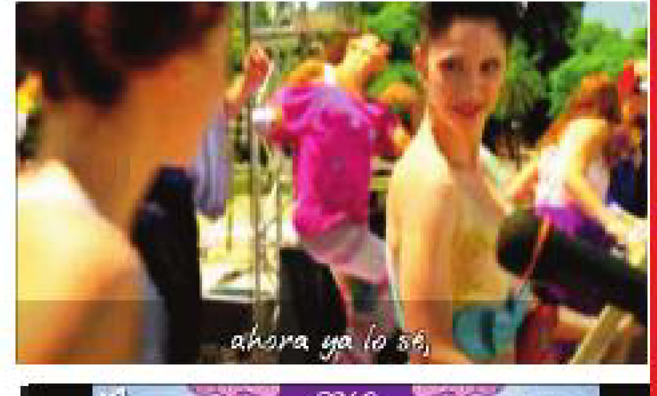
Coviértete en Violetta y disfruta cantando ocho de las canciones más populares de la serie. ¡Un juego repleto de ritmo y música!

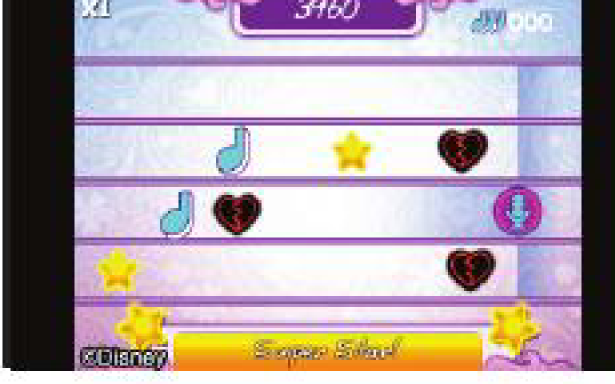


Namco Bandai | Musical
|A la venta | 3+
www.bandainamcogames.es/

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







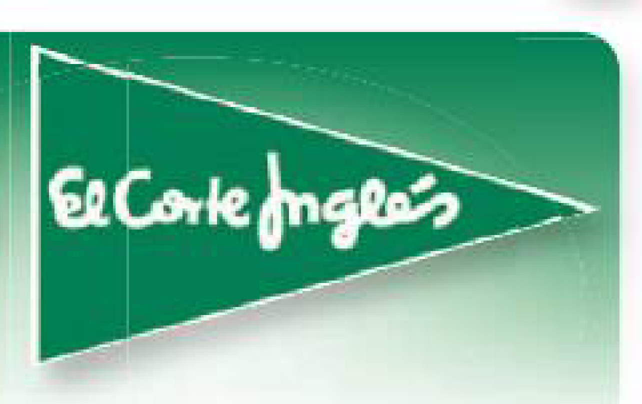
Juntos cantando

El salto a través de los capítulos incluye sorpresas para los seguidores más acérrimos de la serie. Tras superar los dos primeros minijuegos de cada nivel, un videoclip de Violetta ocupará la pantalla de la consola reforzado con la letra de la canción. Será un primer encuentro emocionante con los protagonistas de la serie de TV (el juego también incluye), el perfecto escenario para unirse a ellos, cantar al unísono y formar parte del elenco. Un respiro en mitad del duro camino a la fama.



En el juego debemos de cantar mucho, pero también ganar puntos para desbloquear los secretos de Violetta, con la que además viajaremos a tres lugares distintos del mundo. Un suculento añadido es la "partida rápida", que nos ofrece la libertad de acceder a los minijuegos y canciones cuando queramos.

LAS MEJORES OFERTAS



OFERTA EXCLUSIVA DE EL CORTE INGLÉS PS4 blanca + GTA V



PVP
449.90€

Disponible a partir del 18 de noviembre

Los 40 principales para Wii



PVP
39.90€
con micros
59.90€

Just Dance 2015

Desde PVP
46.90€



Los imprescindibles de Xbox 360



Desde PVP
9.90€/unidad

Lego Marvel y Lego Hobbit



Disponible para PS4, PS3, PSVITA, Xbox 360, Xbox One y Wii U

Desde PVP
42.90€/unidad

PS VITA + FIFA15



PVP
199.90€

Nintendo 2DS + Mario Kart 7



Desde PVP
129.90€/unidad

Disponible 7 de noviembre Pack Nintendo 2DS+ Mario Kart Preinstalado

GTA V



PVP
69.90€

Disponible a partir del 18 de noviembre para PS4 y Xbox One

Call of Dutty Advanced Warfare



Desde PVP
59.90€

Disponible 4 de noviembre para PS4, PS3, Xbox 360, Xbox One y PC

Assassin´s Creed Unity Assassin´s Creed Rogue



Disponible a partir del 13 de noviembre

Desde PVP
59.90€

Assassin´s Creed Unity para PS4 y Xbox One
Assassin´s Creed Rogue para PS3 y Xbox 360

Far Cry 4



Desde PVP
60.90€

Disponible a partir del 20 de noviembre para PS4, PS3, Xbox 360, Xbox One y PC

Skylanders Trap Team



El starter pack incluye: El videojuego, el portal de Traptanium TM, 2 figuras Skylanders, 2 trampas, póster de colección, 2 láminas de pegatinas con códigos secretos, 2 cartas intercambiables.

Disponible para PS4, PS3, Wii U, Wii, Nintendo 3DS, Nintendo 2DS, Xbox One y Xbox 360

Desde PVP
59.90€

Rincón del Jugador

Retrato robot
Amanda Ripley



▶ **EDAD:** Según su DNI galáctico, la hijísima de la legendaria teniente Ellen Ripley nació el 24 de junio de 2111 así que, durante la misión de "Alien Isolation" cuenta con 26 (sufridas) primaveras.

▶ **APARIENCIA:** Más delicada y menos "ala-pívot" que su madre, con su pelito castaño y sus ojos verdes. Pero nada de fiarse de su físico a lo Marion Cotillard de posguerra: la moza es una jabata y luchará contra el Xenomorfo como quien atrapa una gallina de corral.

▶ **CURRÍCULO:** La buena de Amanda no ha tenido lo que se dice una infancia sencilla. Fruto de las peculiares políticas demográficas del siglo XXII, fue forjando su carácter hasta que fue fichada por Weyland-Yutani para una misión arriesgada en la que podrá investigar la desaparición de su madre 15 años atrás, y de paso pelear con algún berberecho gigante.

▶ **ARMAS:** Aunque Amanda portará diversas armas (analógicas modelo 1979, inspiradas en la peli de Ridley Scott), su principal herramienta será la inteligencia, vital para recorrer y hackear los pasillos envenenados de la nave, peinar los rincones de Sevastopol y fundir a los androides Working Joes.

▶ **FUTURO:** Gracias a la cronología "Alien", ya sabemos el porvenir de Amanda: vivió siempre con el come-come materno, se casó, no tuvo hijos y falleció 23 de diciembre de 2177 (ni a comerse el turrón llega la pobre). Una vida intensa que, viendo lo bien que la ha defendido en el videojuego de Sega, sin duda volverá a aparecer en territorio consolero en menos que canta un periquito.

7 Razones...
Para comprar **Sunset Overdrive**

Ojo que llega dinamita fina para la Xbox One. Insomniac Games presenta su último shooter de rompe y rasga: un zafarrancho robótico lleno de los gadgets, la ingeniería y el gamberrismo marca de la casa.

1. Sello de autor. De sobras conocidos por sagas míticas como «Spyro», «Ratchet & Clanck» y «Resistance», Insomniac son los mejores artífices posibles para este "vandalismo" ilustrado.

2. Ciudad de explosiones. Sunset City es puro nervio y neón. Una ciudad con alma japo-futurista, bellamente diseñada y muy abierta, que tendremos que peinar para poner firme al Apocalipsis de marras.

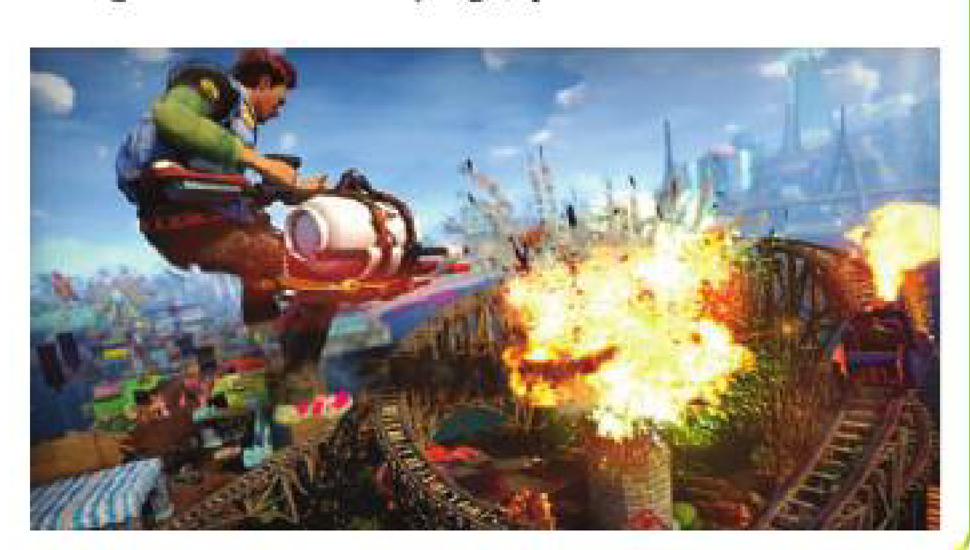
3. Edición locuela. Otro sello de la casa es no poner puertas a la imaginación. Véase la cantidad de posibilidades de edición de nuestros personajes, que da lugar a combinaciones locas, locas.

4. Acción en vena. Shooter puro y duro es lo que tenemos entre manos, y con una armería brutal, donde caben AK47, bates, lanza-fuegos artificiales, arpones letales o hasta una pistola-osito de peluche.

5. Zafarrancho para todos. Como no podía ser menos, el multijugador es canela fina: hasta ocho jugadores podrán disfrutar (y cooperar) para limpiar a Sunset City de chusma y mutantes.

6. La parada de los monstruos. ¿Hemos dicho mutantes? Los infectados son una auténtica plaga en la ciudad, siempre grotescos, peligrosos y viscosos. Ojo porque manchan y dan grima...

7. Delirium verde. En definitiva, «Sunset Overdrive» es la vitamina gamberra que ya iba necesitando la consola de Microsoft. O más bien bebida energética, como la Overchange Delirium XT del juego, que no solo te da alas.

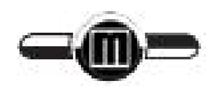


Te lo dice Galibo...
Little Big Planet

El lanzamiento de«Little Big Planet 3» para PS4 es una estupenda noticia para el mes de noviembre. Es uno de esos juegos que han trascendido el paso del tiempo y se han convertido en clásicos de su tiempo. No me cabe duda de que esta tercera entrega de la saga, con nuevos personajes y ampliadas posibilidades, será uno de los principales argumentos para que algunos se hagan con una flamante PlayStation 4 para estas navidades.

Para mí, el éxito de esta franquicia es una contundente demostración de que los videojuegos pueden ser experiencias aptas para todos los públicos, sin importar la edad, el sexo o el trasfondo cultural de cada uno. Lo bonito de Little Big Planet es que cualquiera puede pasárselo bien y empatizar con sus encantadores personajes de trapo sin necesidad de historias enrevesadas o dramas violentos de inspiración hollywoodiana. Es uno de esos juegos que sirven como embajadores de esta industria y que además ejerce un poderoso estímulo para la imaginación, como atestiguan los innumerables niveles compartidos por los usuarios. Dicho esto, he de admitir que si yo no estoy pegando tiros en un entorno en primera persona con enemigos que se desploman a diestro y siniestro bajo el fuego de mis humeantes armas, me siento un poco perdido. Pero oye, para gustos los colores, ¿no?







MÚSICA SELECCIONADA POR PHARRELL WILLIAMS
NBA
NBA2K15
MINNESOTA
9
INCLUYE 25 EQUIPOS DE
EUROLEAGUE BASKETBALL
LABORAL Kutxa
FCBARCELONA
Unicaja
Realmadrid Baloncesto
#YourTimeHasCome
10.10.2014
3
www.pegi.info
2K
PS4